

NOTICIAS - ANÁLISIS - ANTICIPOS - INFORMES - OPINIÓN
AÑO 2 - Nº 18
Octubre '06
Argentina............0$
Latinoamerica......0$
Europa..............0€
USA.............0U$S
Resto del mundo..0$
GAMING FACTOR
¡POR EL PODER DE GRAYSKULL!
www.GAMING-FACTOR.com.ar
TODO LO QUE QUERIAS SABER DE:
BATTLEFIELD 2142
PREVIEWS:
TODA LA INFO SOBRE:
FLIGHT SIMULATOR X;
GUILD WARS: NIGHTFALL; Y
SAM & MAX SEASON 1:
CULTURE SHOCK
REVIEWS:
PARA EL DELEITE DE TODOS, REVIEWS DE:
COMPANY OF HEROES;
BROKEN SWORD: ANGEL OF DEATH;
DARKSTAR ONE;
EL MATADOR
ADEMÁS:
*GAMES DEVELOMPERS CONFERENCE Y MEET & PLAY, DOS EVENTOS QUE SEGURO TE PERDISTE
* LAS MISMAS PAYASADAS DE SIEMPRE
Y TAMBIEN UN INFORME POCO ORIGINAL SOBRE LA FALTA DE ORIGINALIDAD EN LOS MMO

GAMING FACTOR 18
AÑO 2 - NUMERO 18 - OCTUBRE2006

JUEGO DEL MES



Desde el viejo Dune II que los RTS estaban esperando esta lavada de cara. Luego de quince años de clonación incesante y rush's frenéticos, Relic y THQ implementan las ideas presentadas en Warhammer 40K: Dawn of War para darnos el mejor RTS jamás concebido; y para hacer cartón lleno al grito de "¡BINGO!" -mientras se escuchan de fondo las quejas de personas mayores que apostaron sus jubilaciones en un cartoncito-, está ambientado en la Segunda Guerra Mundial.

INDICE

UN VISTAZO A LA REVISTA QUE TENES EN LA MANO

EDITORIAL

Recientemente un grupo de modders que se encontraba trabajando en una version RTS de Halo para Command & Conquer vio su trabajo interrumpido por una carta de cese y desista por parte de Microsoft. Semanas luego se enteraron de la razón.
Microsoft anunciaba el desarrollo de Halo Wars, un RTS basado en la franquicia.
¿Ralmente tenia Microsoft una necesidad de detener la producción de dicho mod? ¿Era una amenaza para su proyecto o incluso para sus ventas o es que tenian miedo de que un mod fuera mejor que su millonaria producción?
Honestamente me parece absurda la actitud de una corporación tan grande a con un grupo que trabaja por amor al arte, por amor a un juego que ellos trajeron al mundo (o por lo menos por el juego que ellos compraron y luego lo largaron al mundo).
La gente interesada en Halo Wars no va dejar de comprarlo porque exista un mod con la misma tematica. Claro a menos que realmente resulte que un mod es mejor que el juego, aunque eso dificilmente pueda ser culpa de los modders.

STAFF GF

Jefe de redacción
Diego Beltrami

Asistente de redacción
Luciana Decristófaro

Corrección
Federico Mendez
Marcos Navarro
Ricardo Beux

Diseño y diagramación
Diego Beltrami

Staff Gaming Factor
Santiago Platero
Leandro Dias
Matías Sica
Maximiliano Nicoletti
Walter Chacón
Diego Bortman
Matías Leder
Alejandro Parisi
Facundo Szraka
Gonzalo Lemme

Colaboradores
Martín Petersen Frers
Federico Gaule
Roberto Venero
Daniel Falcón
Darío Sardella
Manuel Cajide Maidana
Gustavo Sanchez
Alejandro Hernández

Asador
Julian Cantarelli

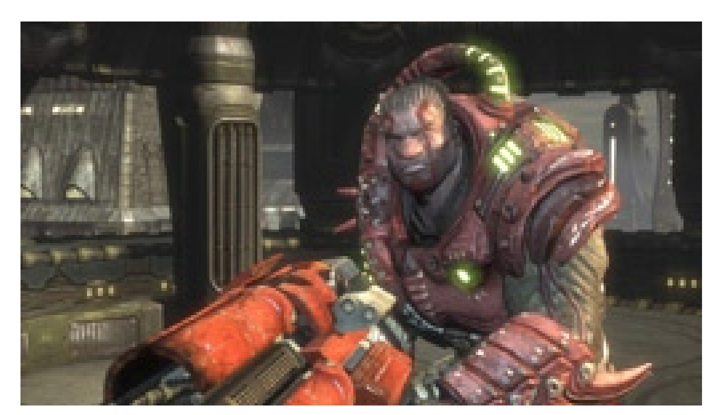
Contacto
prensa@gaming-factor.com.ar
correo@gaming-factor.com.ar

GTA + Abogados = Otra vez sopa

Nuevamente, la franquicia de la afamada Rockstar Games, sufre el ataque de claramente calificados abogados, que obviamente, tienen mas de 2 dedos de frente y ven lo que nosotros, aparentemente, no podemos: GTA es un juego de “simulacion de asesinatos”. Esa fue la excusa que dieron para defender a un pibe de 14 años que asesinó a su padre, madre, y hermana adoptivos a balazos. El hecho ocurrió en New Mexico en el 2004, y el acusado argumentó que fue abusado durante años por su padre adoptivo, y según sus abogados, el pibe jamás hubiera podido matarlos de no haber jugado ese “simulador”. Si, claro.



Unreal Tournament 2007 y 3 cuartos



Según nuestra amplia red de contactos, Jay Wilbur, miembro de Epic, reveló en el Tokyo Game Show que el tan esperado Unreal Tournament 2007 (UT2k7 para los amigos) fue retrasado nuevamente, esta vez para el segundo o tercer trimestre del año próximo. Si bien Epic nunca anunció una fecha oficial para el lanzamiento, muchos negocios lo tenían listado como que iba a salir a fin de este año, pero hace unos meses, The Inquirer informó que lo habían retrasado para el 2007. Misterio, dudas, suspenso, pólvora... ¿cuándo saldrá este bendito juego? Más les vale que salga sin bugs ni ningun problema de ese estilo, porque el FLAC no tiene piedad...





Crear para destruir



Nival Interactive ha puesto a disposición de los usuarios el nuevo Hard Truck: Apocalypse SDK, un paquete de herramientas de tan solo 19MB que le permitirá a los fanáticos crear niveles para recorrer con sus tanques… digo camiones. Si no recuerdan este juego, remitirse por favor al número 17. Desde ya muchas gracias.



The History Game



¡Se anuncia juego de Civil War! ¡Vamos a poder manejar al Cap.! ...¿Eh? ¿History Channel? Ahhh, nos ilusionamos. El 14 de noviembre de este mismo año, vamos a poder jugar este FPS que está siendo producido por el famoso canal mencionado y Activision. Prometen altas dosis de acción, realismo, cinemáticas espectaculares y una gran cantidad de escenarios y batallas conocidas, como las de Gettysburg o Antietam, por mencionar algunas.

Vivendi , Sierra y Schafer son amigos

Double Fine Productions, una pequeña empresa creada por el alabado Tim Schafer y reconocida mundialmente por ser la desarrolladora de uno de los mejores juegos del año pasado, Psychonauts, firma contrato con la publicadora Vivendi-Sierra para que distribuya su nuevo proyecto, aún sin nombre. Por un lado, Sierra respeta sus ideas originales que dan a luz a juegos espectaculares. Por el otro, Schafer comenta que, al ser una distribuidora amigable y con experiencia, nada malo puede salir de esto. Por acá decimos lo mismo, mientras esperamos con ansias otra posible obra de arte de parte de uno de los “Dioses del Olimpo”.

DOUBLE FINE

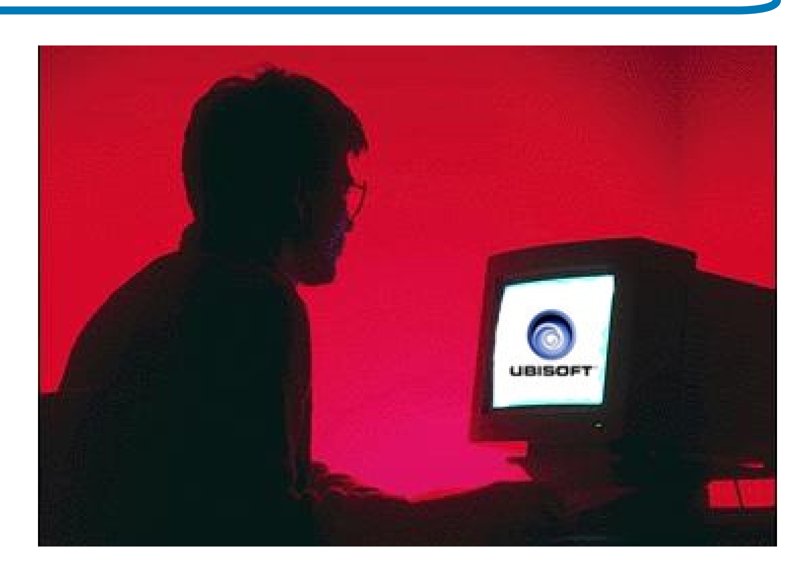




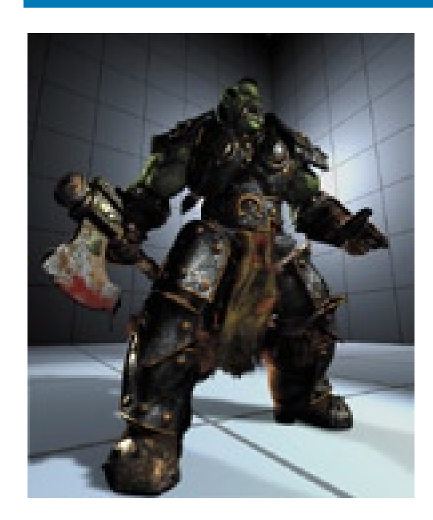
Ubisoft H4xx0r3d

Esto es lo que pasa cuando los FTP de las grandes empresas no poseen la seguridad suficiente, te afanan información y la publican. La afectada fué Ubisoft. Le encontraron archivos que dan a conocer posibles, futuros proyectos. Entre ellos están, dos secuelas para el Splinter Cell, un nuevo Prince of Persia, Assassins Creed (otro que Thief), Naruto, el juego basado sobre la serie televisiva Lost, Farcry 2, Rainbow Six: Vegas, y algunos más para consolas.





Marche un Havok con fritas



Havok, el mayor proveedor de herramientas digitales para la industria de los juegos y el cine, anunció que Blizzard Entertainment compró una licencia para Havok 4.0, la mejor utilidad para todo lo que sea físicas y animación de juegos hasta el momento. El presidente de Blizzard afirmó que lo utilizarán en sus próximos títulos gracias a su gran flexibilidad y poder. El paquete Havok 4.0 incluye Havok Physiscs, Havok Animation, Havok Behavior y Havok FX. Estas herramientas sirven para un amplio abanico de plataformas, desde PC, hasta MAC, pasando por PS3 y sistemas de 64 bits. Otro movimiento más de parte de la Gran B azul para afirmarse como la mejor de todas las compañías, todo sea por el regocijo de los consumidores, y de sus bolsillos.





Un millon ladrillitos vendidos

Parece que los cubitos de plástico triunfaron en el mercado de los videojuegos. En poco más de una semana, Lego Star Wars II, sobrepasó el millón de copias vendidas. Esto se debe a dos cosas, principalmente: Fué lanzado en una gran cantidad de consolas, incluyendo la PC; y es apto para casi todo público, según la ESRB. Pero, ¿Fué realmente bueno? Vean la review en este número para enterarse.

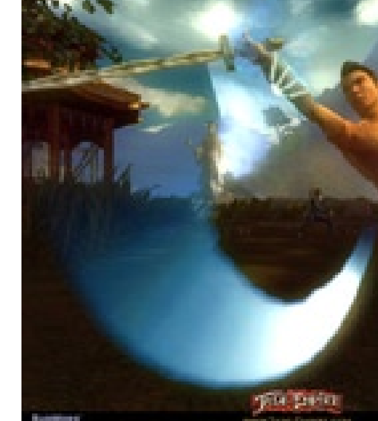




2K distribuirá Jade Empire

Jade Empire fué un RPG excelente para la Xbox, según los críticos. Ahora, gracias a BioWare y su publicador, 2K Games, vamos a poder disfrutarlo en nuestra computadora. En esta edición especial del juego, podremos tomar el camino del bien o el mal según nos plazca, deleitarnos con sus magníficos paisajes medievales (sin olvidar los brillitos), influenciar a nuestros compañeros tal y como lo hacíamos en KotOR II, etc. Todo esto, en enero del 2007.

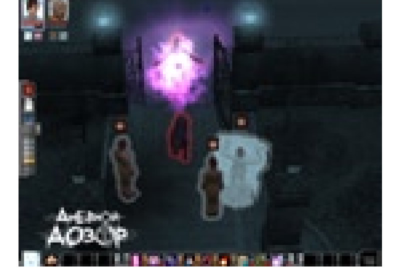






Day Watch anunciado





Como si no hubieramos sufrido lo suficiente con el primer juego basado en la saga de Night Watch y Day Watch, Nival decidió anunciar más tortur... em... juegos basados en ella, y estará basado en la segunda peli. Ahora en el juego podremos tomar el lugar de los chicos malos, y esta vez la cosa sera a escala mundial, ya que iremos pasando por variopintos lugares como Paris, Washington, y Moscu. Va a ser lo mismo que el anterior, con otro nombre y lugares distintos, bleh. y seguramente con una historia mas patética aun. Pero que diablos!, quizas esta vez Nival nos sorprenda.



Fechas de salida

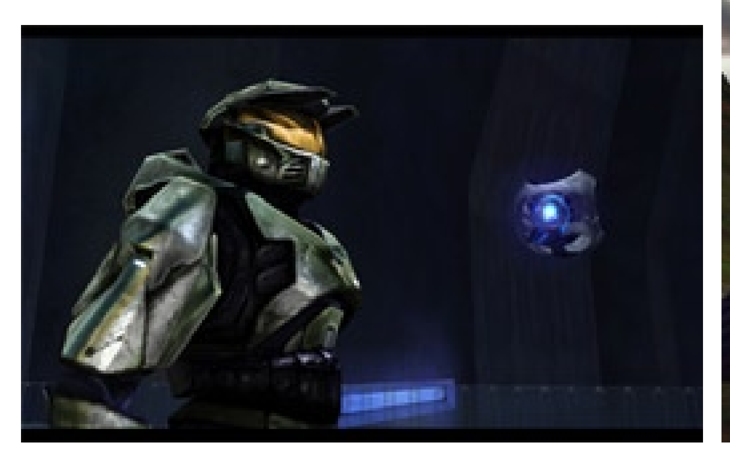
Agatha Christie: Murder on the Orient Express	14 de Noviembre, 2006
Age of Empires III: The WarChiefs	17 de Octubre, 2006
American Conquest Anthology	Noviembre, 2006
Battlefield 2142	17 de Oct 2006
Bionicle Heroes	7 de Nov 2006
Call of Juarez	5 de Dic 2006
CellFactor: Revolution	Diciembre 2006
Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur	Q4 2006
Dark Messiah of Might and Magic	24 de Octubre, 2006
D-Bug	1 de Nov 2006
Deal or No Deal	13 de Nov 2006
Delaware St. John: The Seacliff Tragedy	Noviembre, 2006
Devil May Cry 3: Special Edition	10 de Octubre, 2006
DIRT - Origin of the Species	9 de Octubre, 2006
Eragon	14 de Nov 2006
F.E.A.R. Extraction Point	24 de Oct 2006
Family Guy	Q4 2006
Galactic Civilizations II: Dark Avatar	Q4 2006
Gothic 3	20 de Nov 2006
Guild Wars Nightfall	26 de Oct 2006
Heroes of Annihilated Empires	23 de Octubre, 2006
Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate	Noviembre, 2006
Jackass	21 de Nov 2006
Limbo of the Lost	Diciembre 2006
Marvel: Ultimate Alliance	24 de Oct 2006
Medieval 2: Total War	14 de Nov 2006
Missing 2: Evidence	16 de Oct 2006
Microsoft Flight Simulator X	17 de Oct 2006
Need for Speed Carbon	31 de Oct 2006
Neverend	2 de Oct 2006
Neverwinter Nights 2	31 de Oct 2006
Phantasy Star Universe	24 de Oct 2006
Pimp My Ride	14 de Nov 2006
Rayman Raving Rabbids	14 de Nov 2006
Sam & Max Episode 1: Culture Shock	17 de Octubre, 2006
Savage 2: A Tortured Soul	Q4 2006
Scarface: The World Is Yours	8 de Octubre, 2006
Sid Meier's Civilization Chronicles	16 de Octubre, 2006
Star Trek: Legacy	7 de Nov 2006
Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption	24 de Oct 2006
Stronghold Legends	23 de Oct 2006
Splinter Cell Double Agent	24 de Oct 2006

Referencias:
TBA (To Be Anounced): Todavía por anunciar.
Q#: Indica el cuatrimestre del año

Peter Jackson dice : Halo



Hace unas semanas, el productor Peter Jackson, responsable de la trilogía del Señor de los Anillos y de King Kong, reveló en una entrevista algunos detalles acerca de su próxima producción, la tan esperada película basada en Halo, conocidísimo FPS para XBOX y PC.
El neozelandés defendió su elección de un novato del cine, el sudafricano Neill Blomkamp, como director para la película, argumentando que cumple con los dos requisitos más importantes: Querer con muchas ganas hacer la película y tener un punto de vista completamente diferente y original. Algunos cortos de Blomkamp sustentan esta opinión.
Manteniendo su objetivo de hacer una película basada en un juego y que no apeste, se le está dando una importancia enorme al guión. Aun después de pagarle un millón de dólares a Alex Garland para que haga el guión, se está haciendo un segundo borrador sobre el que hizo Garland.
Jackson aseguró que no se va a filmar nada hasta que no esté el guión, pero esto no implica que Blomkamp no haya estado trabajando. El director ya está poniendo manos a la obra, visualizando la versión cinematográfica de los vehículos, tales como Ghosts, Warthogs, Scorpions, y el Pillar of Autumn.
Por último, habló acerca de un tema de gran importancia para los fanáticos: el "rating". La película será seguramente apta para mayores de 13 años, lo que implica poca sangre y cosas que les de agrado y necesidad a los jugadores. Pero Jackson no descartó que, con el presupuesto disponible, se pueda hacer una versión apta para mayores de 13 para que salga en cine y otra con chocolate sanguineo y demás cosas locas para mayores de 18 en la versión DVD.
¿Podrá Peter Jackson redimir a todas la películas de juegos? ¿podrá Master Chief descular que pasa en el planeta Halo? ¿Será realmente LA PELICULA de juegos? Lo sabremos recién en el 2008... la impaciencia es mala para la salud.





Sony compró el mundo... ¿Eh? ¡Ah!

Sony Online Entertainment, adquirió la empresa Worlds Apart Productions en una movida por aumentar su popularidad en juegos online, dado que WAP, se especializó durante 10 años en la producción de los mismos, y los empleados clave de la misma pasarán a formar parte del centro de desarrollo de Sony Online ubicado en Denver. La especialidad de WAP, se basó en su plataforma CTP (Collect! Trade! Play!) una infraestructura efectiva para el rápido desarrollo de juegos online, en donde los van testeando por medio de la implementación de módulos de datos con los nuevos agregados y correciones. Esto permite que el juego salga rápido a la venta, y terminen agregándole cosas a medida que se va popularizando (y testeando a costa de los jugadores) si es que no lo hicieron antes. En fin, el personal de SOE comenzaría a reunirse con la gente de SOE-Denver para aprender sobre las tecnologías de WAP y buscar una manera de currar más con este método.



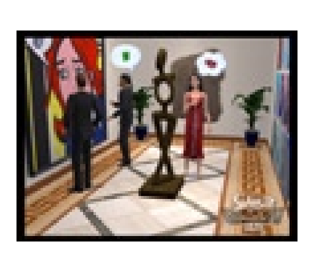
¡Chau TV basura!

Con la premisa de realizar un programa de TV para gamers, LagFiles se viene con todo. Ya no tendremos que soportar conductores que aparentan estar bajo los efectos del éxtasis o que conocen tanto de videojuegos como de la política socio-económica de Vietnam.



Informes, eventos, noticias y entrevistas serán algunas de las secciones que podremos disfrutar. Si bien se conoce que va a salir por Rock & Pop TV, lamentablemente todavía no tenemos estimaciones sobre la fecha de lanzamiento. En www.lagfiles.com podrán encontrar un trailer, como para darse una idea de lo que viene.

Tenemos un nuevo ganador



En los últimos meses la lista de los juegos más vendidos estuvo liderada por el hermoso World of Warcraft de Blizzard y por alguna expansión genérica de Sims 2 de Maxis. Finalmente, el bendito primer puesto recibe a un nuevo producto, después de una semana de su estreno. Fuerte el aplauso para recibir a... ¿Star Wars Lego? ¿Y qué pasó con Company of Heroes? ¿Tercer puesto, justo después de una expansión de los Sims 2? Ok, oficialmente esto apesta.

1. Lego Star Wars II
2. The Sims 2: Glamour Life Stuff
3. Company of Heroes
4. World of Warcraft
5. The Sims 2
6. Company of Heroes: Collector's Edition
7. Warcraft III: Battlechest
8. Cars: Radiator Springs Adventure
9. SimCity 4: Deluxe Edition
10. The Sims 2: Open for Business

Get on some Steam



Majesco Entertainment, distribuidora de juegos como Advent Rising, Psychonauts o Bloodrayne, en un plan digno de Pinky y Cerebro para la dominación mundial, se reunió con la gente de Sierra para distribuir sus juegos via Steam, que permite la compra y descarga de juegos por internet. Lamentablemente estimados psicomaniáticos su título favorito, Psychonauts, tendrá un poco de espera, no desespereis ya que saldrá en octubre... y dejen las cucharas intactas





Rumores sobre Battlefront 3

En los últimos días ha trascendido la noticia de que no solo se estaría desarrollando una tercera parte de la saga SW: Battlefront, sino que uno de los encargados del proyecto sería la gente de Free Radical Design. Esperemos que se confirme este rumor y estos muchachos puedan aportar todo lo que saben.



Ficha técnica
•Fecha de salida: 17 de Octubre del 2006
•Demo: Si
•Género: Simulador de vuelo
•Compañía: ACES Studio
•Distribución: Microsoft

FLIGHT SIMULATOR X

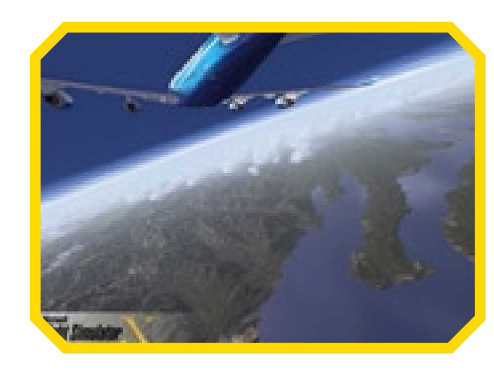
POR Walter Chacón

ES UN PAJARO, NO, ES UN AVION... SI, ES UN AVION

Bienvenidos viajeros del mundo. Les agradecemos por asistir a la presentación preliminar de nuestro aeropuerto después de tres duros años de remodelación. En la visita apreciarán los cambios para la reapertura, nuestros deseos para concretar cosas que no están terminadas y, como regalo, un viaje a cargo de nuestro capitán más veterano. No se impacienten, terminemos con esta introducción y empecemos con la guía.

BIENVENIDOS A RAPTOR AIRLINES

Cuidado, no corran, el suelo está resbaladizo. Pusimos mucho empeño en que todo quede reluciente, lo que nos llevó a encerar el piso, pasar pintura de primera en las paredes del aeropuerto y sustituir texturas por



unas con mayores detalles en los exteriores. Aunque no nos detuvimos ahí, obviamente. Gracias a un gran esfuerzo de los ingenieros ahora podrán ver desde el aire vehículos, además de apreciar marcas de la cultura del lugar e incluso la fauna. Si, podrán ver delfines en zonas tropicales y leones en los rincones de África entre otros tipos de bichejos, esperamos que la cantidad de detalles de este tipo sea grande. Las ventanas de las cabinas del piloto sufrirán las consecuencias del clima, ya sea por el brillo de un día soleado o manchados por los desechos de los pájaros. Algo improbable, ¿pero quién sabe? Una cosa en la que tenemos esperanza es en lograr que se vean lugares significativos de cada país. Era muy loco volar hasta Francia sin encontrar la torre Eiffel o el Big Ben en Inglaterra. Aunque claro, no todas las naves (máquinas) lograrán que el mundo se vea como se debe, a causa de la inmensidad de efectos especiales.



Ahora les comentaré sobre un agregado que les mostraremos a la gente, algo que los jefes llaman jugabilidad estructurada. En nuestros antiguos aeropuertos nos limitábamos a dos cosas: volar por el mundo a voluntad propia o tomar lecciones para aprender a hacerlo. Esta vez contaremos con la posibilidad de hacer vuelos con objetivos predeterminados que pueden poner en aprietos hasta al gran pilotito. Así se hace llamar nuestro mejor capitán. Es que… Es una larga historia. Volviendo a las "misiones", tendremos las típicas "ir del punto A al punto B", rescatar gente con nuestro helicóptero y cosas locas como carreras donde pasaremos por puertas de 15 metros de altura. ¿Me repite la pregunta señor Tankado? Oh sí, la lista de los aviones. Si bien no sabemos la cantidad exacta, aseguramos que estarán los siguientes modelos: Airbus A321, AirCreation SL450 Ultralight, Bell 206B JetRanger III, Boeing 737-800, Boeing 747-400, Bombardier CRJ 700, Bombardier Learjet 45, Cessna 172 Skyhawk SP, Cessna 208B Grand Caravan, deHavilland DHC-2 Beaver Floatplane, DG 8085 18 Meter Sailplane, Douglas DC-3, Extra 300S, Grumman G 21A Goose, Maule M7-260C Super Rocket , Mooney Bravo, Piper J3 Cub, Raytheon Baron 58 y Robinson R22 Beta 2.[1]

UNA DEMOSTRACIÓN MEDIA ACCIDENTADA

Señores, tenemos lamentables noticias: el capitán se niega a realizar el vuelo. Es una pena, pero según él, los cuatro vehículos aéreos disponibles tienen problemas. Funciones que no están, problemas con las misiones (¡Arrr, estúpidos bugs!) y comportamientos erráticos de los aviones. Si bien esto luce medio feo, recordemos la gran trayectoria con la que contamos. Esperamos que, ya entrado octubre, todas las personas queden deslumbradas ¡y volvamos a la cima del mercado! Digo… Ustedes lleguen a la cima del mundo. Volando. Sí, eso.



Ficha técnica
•Fecha de salida: Octubre 2006
•Demo: No disponible
•Género: MMORPG
•Compañía: ArenaNet
•Distribución: NCSoft

GUILD WARS NIGHTFALL

POR Gonzalo Lemme

GUILD WARS CONTRAATACA

La verdad es que esta vuelta los muchachos de NCSoft no se mataron con la historia. La primera y la segunda habían sido un poco regulares, y esta vez regular es mucho, pero esto no es agravante del juego, porque la verdad es que nadie (o casi nadie) juega Guild Wars por el PvE. Su fuerte es, como ya dijimos en las tres notas anteriores de Guild Wars, el PvP y ni siquiera queda disimulado por una buena historia o un modo tutorial: las mejoras esta vez son para la parte competitiva.

El juego con ya casi 17 meses de vida cumple con lo prometido, un juego cada seis meses. Esta nueva entrega de Guild Wars, demuestra que a los adictivos modos de PvP se les puede dar una vuelta de tuerca y, de cierta forma, probar la inteligencia de nuestros rivales para atacarnos, o atacar a nuestros héroes.
Un dato importante es que, al igual que Factions, esta entrega va a ser Stand-Alone, es decir que no se necesita el Guild Wars I o II para jugarlo, aunque es muy recomendado dado que a las 600 habilidades existentes se le sumarian 350 más, totalizando 950 habilidades repartidas en nueve clases. Además, esta expansión otorga al jugador dos slots nuevos, dando un máximo de ocho, si no se adquirieron slots extras por el Guild Wars Online Market

CAMPAÑA "PUBLICITARIA"

Hace un año exactamente Guild Wars anunciaba que iba a dejar de lado el servicio de Online Support aunque se iba a dedicar a los bugs groseros. Indignación e incertidumbre al mismo tiempo surgieron en casi todos los foros dedicados, pero un mes después surgieron noticias que calmaron todas las aguas: Guild Wars II estaba a semanas de estrenarse y de regalo por la paciencia se les regalaba una mini campaña. Ahora la gente de Guild Wars decidió regalar mejoras en los distintos aspectos del juego cada fin de semana es decir: doble experiencia por muerte, doble Faction por muerte y demás mejoras que duraron algunos fines de semanas. Sin embargo, el público empezó a dudar de que no todo es gratis, y que algo grande estaba por venir: Se anunció Oficialmente: Nightfall.

¿QUÉ HAY DE NUEVO?

Fiel al estilo de la empresa anterior de los desarrolladores -Blizzard-, estos muchachos se las ingeniaron como para que el aliado del Diablo II: Lord of Destruction (D2LOD), se convierta en un "héroe" en Guild Wars. Misma mecánica, pero mejorada. Aquí el héroe sube de nivel con nosotros, le equipamos armas y armaduras al igual que D2LOD pero esta vez nosotros le damos órdenes y además le equipamos sus habilidades. Es decir, un doble de nosotros de misma o distinta profesión
Con esta "nueva" adición devienen nuevas Arenas de equipos, de las cuales muchas se tienen en "secreto" hasta Octubre 2006. Además, se develó que salen cuatro nuevas casas de clanes para que los clanes se desenvuelvan en sus guerras con nuevos escenarios y estrategias.

DOS NUEVAS CLASES.

Guild Wars Factions presentó a los Asesinos y Ritualistas. Esta vez se presentan a los Paragon y a los Dervish. El primero es un ser divino con habilidades para mejorar a los aliados pero con gran daño de melee mediante lanzas. En cambio, el segundo es un guerrero que se dedica a no dar respiro a los enemigos, atacando con daño sagrado y una hoz como arma principal.

Este juego promete demasiado para los que juegan Guild Wars en modo PvP, el fuerte del juego, aunque en modo "reservado" NCSoft promete que los fanáticos del PvE no se van a decepcionar.

Ficha técnica
- Fecha de salida: 17 de Octubre del 2006
- Demo: No disponible
- Género: Aventura
- Compañía: Telltale Games
- Distribución: GameTap

Sam & Max - Season 1: Culture Shock

POR Roberto Venero

¡EL RETORNO DE UN CLÁSICO!

¿Quién no recuerda las locuras del perro y el conejo más simpático de todos los tiempos? ¿Quién no recuerda las horas pasadas frente al monitor, mirando extasiado esos hermosos dibujitos 2D, con un arte tremendo; y matándose de risa por las ocurrencias de estos peculiares personajes? ¿Quién no recuerda el Sam & Max: Hit the Road? Uno de los estandartes de un género actualmente abandonado y degenerado desde la exclusión del añorado Point & Click. Aquel juego que poseía puzzles divertidísimos y con un humor tan particular. Ese clásico de aventuras, de la época dorada de LucasArts, que tanta alegría nos supo dar. Señoras, señores y ancianos, esa obra de arte... ¡Vuelve! ¡Y en forma de microfichas!... Ahh, no, esa era otra saga.

MAX: "NO SOY UN MALEFACTOR, SOY UN LAGOMORPH."

Tanta fue mi alegría cuando anunciaron su secuela, “Freelance Police”; veía esas imágenes 3D y la espera se hacía interminable. De un día para el otro, mi alegría se arruinó cuando, el 3 Marzo del 2004 (me la acuerdo como mi cumpleaños a esa fecha), LucasArts anunció la cancelación del proyecto “por causas económicas”.

Toda esperanza se derrumbaba; miles de fanáticos se quejaron, spamearon foros e hicieron interminables encuestas y peticiones online que terminaron siendo fútiles. Cuando todo parecía arruinado, la empresa Telltale Games, fundada por los ex-desarrolladores del Freelance Police, consiguen los derechos y retoman... No, mejor dicho, ¡Se encuentran realizando una secuela totalmente nueva y mejorada, llamada Sam & Max Season 1!

SAM: "¿ESTÁS TAN CONFUNDIDO COMO YO?"
MAX: "CUASI."

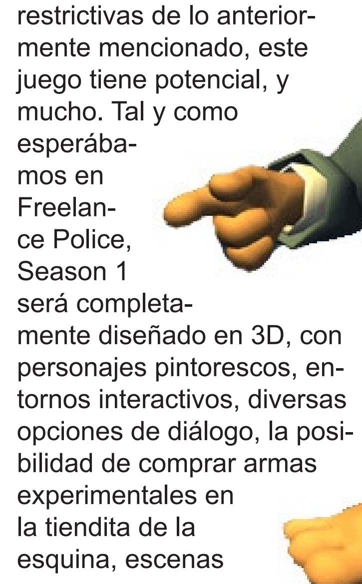


Antes de comentarles acerca del juego en sí, quiero hablarles de Telltale Games. No sólo está formada por personas como Dave Grossman, que ocuparon un puesto importante en aventuras grosas(como Monkey Island y The Day of the Tentacle), sino que se especializa en distribuir sus títulos por medio de Internet y de publicar sus proyectos en forma episódica (una tendencia que se está haciendo notar mucho últimamente). Season 1 será sólo uno de los tantos títulos de Sam & Max que saldrán. ¿El punto bajo? La web distribuidora será GameTap, que es bastante infame, la verdad. Para empezar, hay que pagar $10 (dolarucos) por mes para “contratar el servicio”; después pagaremos el costo del juego para jugarlo online... Así es, deberemos jugarlo a través de GameTap, no en nuestros rígidos. Por lo que, si dejáramos de pagar el costo mensual, allá van nuestras aventuras. Hay otro problema: solamente gente en Estados Unidos puede acceder a la web, lo que privará internacionalmente a todos los demás aficionados. Esto es, hasta que Telltale Games haga oficial la descarga del Season 1 en su propia página, semanas después. A no desesperar, que les traeremos la review del juego cueste lo que cueste.

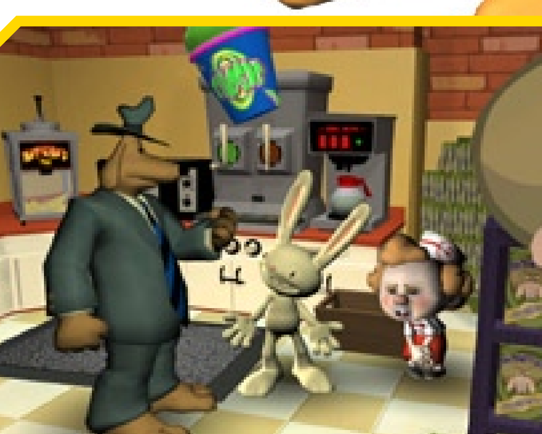




MAX: "MIRA A ESE LINDO GATITO ¿PUEDO HACER UNA RAQUETA DE TENIS CON ÉL?"



Si pasamos las barreras restrictivas de lo anteriormente mencionado, este juego tiene potencial, y mucho. Tal y como esperábamos en Freelance Police, Season 1 será completamente diseñado en 3D, con personajes pintorescos, entornos interactivos, diversas opciones de diálogo, la posibilidad de comprar armas experimentales en la tiendita de la esquina, escenas de acción -¿recuerdan la parte, en Hit The Road, donde manejábamos nuestro DeSoto a alta velocidad chocando todo? Bueno, serán muy parecidas, esta vez incluyendo disparos- y miles de cosas por hacer y deshacer; sí, la destrucción también estará presente en esta entrega. Desde el vamos, podremos salir a las afueras y visitar a los diversos lugares disponibles, como la tienda de Bosco o la casa de la tatuadora Sybil. Y, aunque los actores que encarnaron las voces de Sam & Max no estarán presentes -es golpe bajo, lo sé, las voces que pueden ver en el trailer en su web dejan que desear, pero todo no se puede-, aseguran que mantendrán el sublime y genial humor absurdo-sádico que caracterizaba a la entrega anterior. Prometen, además, una alta co-participación entre los protagonistas, que se ayudarán mutuamente para salir de situaciones problemáticas y hablarán de cosas inverosímiles y graciosas en medio de la aventura. Siendo el ambiente que trasmiten, bien fiel a su predecesor. Con respecto a la historia, lo único que sabemos es esto: La acción comienza en la oficina de Sam & Max, un día típico de trabajo. Nuestros “héroes” encuentran a un miembro de la banda Soda Poppers, pequeños delincuentes con una moda un tanto anticuada, pintarrajeando una pared. Después de propinarle una valiosa lección, llegan a la conclusión de que estos sátrapas estaban bajo órdenes de alguien superior. Luego, se enterarán de que Eye-Bo, unos videos que estimulan la “salud ocular”, son los posibles causantes de esta nueva ola de crímenes que alcanzó al barrio de estos policías freelance. Brady Culture, el hombre que los filmó, será el primer némesis que enfrentarán.
Como verán, una historia alocada para un juego alocado. ¿Qué más se puede pedir?



ESTOS TIPOS TIENEN LICENCIAS GROSAS.

Algo que agradará a los amantes de los cómics, es el otro “on-going” de Telltale Games. Se trata, nada más ni nada menos, que una aventura basada en Bone, el glorioso cómic de Jeff Smith. Está siendo publicado en forma de episodios y ya lanzaron dos, de las nueve entregas que serán, a la venta. Quién les escribe ya los consiguió, y déjenme decirles esto, siendo algo informal: ¡Se zarpan, son 100% fiel a los tomos!, ¡Y hasta poseen las mismas líneas de diálogo de los cómics!, ¡¡Bone y TellTale FTW!!11... Perdón, fué un lapsus.

SAM: "CREO QUE SE ME HA METIDO ALGO EN EL OJO."
MAX: "PRUEBA A SACARLO CON UN TENEDOR, A MÍ SIEMPRE ME FUNCIONA."

A decir verdad, Season 1 no es Sam & Max 2, sino que es la primera de seis entregas. Según se dice, será bastante corta pero aseguran lanzar las otras rápidamente. Las fechas de salidas son: Octubre, Diciembre, Enero, Febrero, Marzo y Abril, una por cada mes, hasta completar la historia. Aunque la forma de distribución que va a poseer seguramente repercutirá fuertemente en las ventas y en el fanatismo de las personas, podremos esperar un gran juego, con una gran licencia, por parte de Telltale Games.

2142 BATTLEFIELD

Por: Facundo Szraka

Ficha Técnica:

Genero: FPS Multiplayer
Compañía: Electronic Arts/Dice
Distribución: Electronic Arts
Fecha de salida: Octubre 2006
Demo: No disponible.







War. War never changes. Lo se, esta famosa frase pertenece a otro título de culto que poco tiene que ver con este esperado nuevo capítulo de la serie Battlefield. Pero sin dudas, esta frase cuaja a la perfección. En un futuro no tan distante las guerras y sus motivos no cambiarán, pero si el modo en que se llevan a cabo. Más violentas, más avanzadas tecnológicamente y con un mundo que solo deja que estemos en un bando o en otro. Un mundo dividido donde solo cabe la palabra guerra.

Hace una década atrás, dos estudiantes con mucho tiempo libre tuvieron la brillante idea de crear un juego donde los jugadores se podían repartir amor peleando cuerpo a cuerpo y con vehículos en Lan o por Internet. La primera prueba fue Codename Tagle, pero el resultado no fue lo esperado. Ya con las ideas un poco más frescas y pulidas, dieron en el blanco con Battlefield 1942, el cual se volvió tremendamente popular entre los fanáticos de los FPS. Era esperable que EA se dedicara a explotar esta franquicia al máximo, y la prueba mas contundente de ello son las 2 millones de unidades vendidas del anterior capitulo de la saga y mas de 10 millones entre todas las versiones que vieron la luz hasta estos momentos. Sin dudas, todo un monstruo en cuanto a ventas. Como todos sabemos, la compañía de los por mi odiados Sims se especializa en succionar toda mina de oro que pueda llegar a crear. No siempre manteniendo una calidad aceptable y muchas (y recalco el muchas) veces obteniendo resultados desparejos. A través de esta nota iremos desmenuzando todo lo que se viene y empezar a prever si será un gran título o quedará como un fiasco que solo lleva un nombre reconocido.

En un futuro no tan lejano.

En el año 2142 el mundo se sumerge en una nueva era glaciar, donde la mayor parte del mundo queda cubierta de hielo (personalmente, no creo que falte tanto tiempo para llegar a este punto). La comida escasea, el mundo esta colapsado y divido. La ecuación es sencilla: Algunos sobrevivirán y muchos más morirán en el camino. En estos tiempos apocalípticos, tendremos que elegir entre alguna de las dos superpotencias militares que intentan dominar los recursos y la superficie. Por un lado tenemos a la Unión Europea y por el otro esta la recientemente creada Coalición Pan asiática (Pan Asian Coalition), liderada por los siempre bienaventurados Rusos. El problema reside en que Rusia no puede emigrar hacia el sur de Asia, debido a la gran cantidad de gente que allí se encuentra. La única opción posible es apuntar al norte de África, lugar que también desean los Europeos, por lo que se van a las manos sin más miramientos. Por suerte, no miraron hacia nuestra hermosa y vacía patagonia. Recorreremos y pelearemos a través de 10 mapas, que cubren gran parte de los territorios europeos y africanos. Aunque algunos de ellos solo están disponibles en el ''Conquest Mode'' y otros cuando se juegan conjuntamente con el nuevo ''Titan Mode'' que ahora pasamos a contarles en detalle.



¡El modo Titan Quest!

Bueno, no exactamente. A estas altas horas de la madruga ni las cantidades demoníacas de café me salvan del delirio, a lo mejor es la edad, quien sabe. Volviendo a lo que nos compete, Battlefield 2142 incorpora un nuevo modo de juego, el tan promocionado ''Titan Mode''. Básicamente cada uno de los bandos tendrá un Titán (un pedazo de nave gigantesco) que nosotros debemos derribar mientras protegemos al nuestro. Obviamente, esta no será una tarea sencilla. Cada una de estas poderosas naves estará sumamente armada y contendrán torretas de defensa. Y por si fuera poco también tendrán un escudo protector. Cualquier método será efectivo contra ella, sean armas comunes, tanques, armas antiaircraft, etc. Pero sin dudas, el baluarte más preciado para acabar con el escudo del Titán es el arma Silo. Contiene un poderoso misil anti Titán que es sumamente efectivo contra su escudo y por cada mapa no habrá muchos dando vuelta, por lo que cuantos más tengamos, más chances de ganar tendremos. Una vez destruido el escudo, nos adentraremos en la nave, donde tendremos que destruir las 4 consolas de seguridad para poder llegar al núcleo central y destruirlo. Una nota interesante es que por ejemplo, para acceder a las 2 consolas de seguridad de un piso superior, primero hay que destruir las dos de abajo. Esto en un principio no era así, pero se dieron cuenta de que era demasiado trabajo y desventaja para el equipo que esta defendiendo, así que optaron por el cambio. Además, los valientes defensores revivirán continuamente dentro del Titán, por lo que nuestros enemigos van a tener una constante presión sobre nosotros hasta que destruyamos nuestro objetivo principal, el núcleo. Por supuesto no solo de este nuevo modo vive el hombre por lo que también contará con el clásico Conquest Mode, donde podremos repartir balas entre 64 jugadores simultáneamente.

¡Balanceame ésta!

Según estuvieron comentando los programadores del proyecto, admiten que subestimaron mucho las habilidades de los jugadores para usar los diferentes vehículos que se encontraban en las versiones anteriores del Battlefield. Aunque todavía se encuentran trabajando en el balance general, aseguran que en esta oportunidad las cosas no van a ser tan fáciles. Si bien en esta versión usar el aircraft será mucho más fácil de manejar respecto a las versiones anteriores, este será mucho más frágil y lento. Por otro lado en el terreno, habrá también mortíferos cañones flak terrestre acompañado por un misil secundario de pulso electromecánico, el cual podrá dejar aturdida a una nave por un período de tiempo, dejándola sin otra opción que terminar siendo carne para cañón. Otro ejemplo que tenemos a mano son los nuevos y enormes mechas llamados Walkers. Estos aparatejos son sumamente vulnerables a la gente de infantería. ¿Cómo? Fácil. Usando nuestro camuflaje para hacernos invisibles, nos escurrimos debajo del Walker, plantamos explosivos, salimos corriendo y el mecha pasará a la historia. Para hacer las cosas un poco más difíciles todavía, los vehículos terrestres tendrán varios puntos débiles. Por ejemplo, si vamos a la carrera contra un tanque y usamos un misil lo más probable es que lo destruyamos. Si vamos a lo guapo, hay un 99% de posibilidades de que sea una muerte instantánea. Así que piensen bien que tipo de armas van a usar antes de mandarse al ataque, ya que como podemos observar, esta vez las cosas se vienen bastante más difíciles. En líneas generales, la acción es más dinámica que nunca. Esperemos que en la versión final esto se mantenga.

Clases, armas y demás yerbas.

Una de las características principales de la serie Battlefield es la posibilidad de elegir diferentes clases de infantería y cada una de ellas está restringida a ciertas características y



armas a usar en la batalla. Si por ejemplo queremos eliminar a los tanques, tendremos que elegir a la clase antitanque que llevan los misiles para acabar con ellos. Y así con los demás tipos de infantería que podemos seleccionar. Una de las cosas negativas a simple vista es la reducción de clases respecto de la versión anterior. Antes disponíamos de 7 diferentes y ahora quedaron reducidas a solamente 4. Tal vez no sea una noticia tan negativa si tenemos en cuenta que se enfocaron mas en la versatilidad y su customización, para centrarse en combinar ciertas características y hacerlos mas fuertes. Si tenemos en cuenta que la clase de asalto tiene la parte mas dura del combate por estar siempre adelante, es lógico que necesite soporte medico. ¿Qué obtenemos entonces? Una clase de asalto y otra de medico combinadas, por lo que además podrán destrabar el Health Pack y el Defibrillator Kit. Por otro lado, el Health Pack trabaja un poco diferente respecto a Battlefield 2. En esta ocasión el pack será arrojado al terreno creando un radio de curación que no curara de inmediato, sino que deberemos esperar hasta que lo haga. Siguiendo con las clases, tenemos la nueva llamada Recon. Esta se encuentra a medio camino entre el sniper y el special ops, por lo que no solo podremos atacar de larga distancia, sino que también podremos hacer estallar las cosas por los aires. Otra de las nuevas clases es el engineer, especializado en atacar tanques y vehículos, como así también poder repararlos. Una mezcla entre la vieja clase Antitank con las habilidades de reparación de vehículos.
Finalmente se encuentra la clase Support, que son los que disminuyen el daño y recargan las municiones de los aliados. Como bonus, también podrán destrabar el Shotgun, por lo que serán bastante peligrosos si los tenemos cerca. Aunque estemos 150 años en el futuro, las armas que dispondremos no dispararan rayos fotónicos. Por suerte, los desarrolladores no quisieron matar al espíritu del juego con armas demasiado fantasiosas, por lo que veremos solamente una arsenal un poco mas adelantado a estos tiempos. Todas las habituales estarán ahí, con su correspondiente upgrade. Por ejemplo tenemos al Rocket Launcher. En esta ocasión tendrá un modo especial de detonación. Por lo que si tenemos un enemigo que se esconde detrás de una pared a unos 20 metros desde donde estamos nosotros, podremos setearla para que explote ocupando un rango de 22 metros. Y chau querido enemigo. Con el arsenal más básico tendremos algunos premios. Funciona así: Si nosotros matamos a alguien con un cuchillo, seremos recompensados con la chapa del soldado caído como trofeo de guerra. Habrá también, muchas cosas por destrabar. Tendremos aproximadamente unas 40 y llegaremos a ellas a medida que sumemos puntos en el campo de batalla.







Nos vemos en la arena

No falta nada para que esta promesa de bomba caiga en nuestras manos. Será precisamente el 17 de octubre que caiga en las estanterías de los negocios. Promesa de un nuevo modo de juego donde tendremos que poner todo a punto, nuevas clases, más versatilidad y un estilo de juego mucho más dinámico y rápido, sin olvidar por supuesto la parte estratégica. Ya lo saben, esperen nuestra review si finalmente resulto ser lo que se prometía.



nuestros generos



arcade / acción: Abarca básicamente todo juego de plataformas, tercera persona o acción.



aventura gráfica: Juegos de aventura, tanto point & click como otros sistemas que conserven el estilo de juego.



carreras: Bolidos al volante o manubrio. Digamos que se entiende por si solo de lo que hablamos.



deportes: Futbol, pasion de multitudes y otros deportes caen dentro de esta categoría.



estrategia: Por turnos, en tiempo real e incluso tycoons y puzzles pueden encontrarse bajo este símbolo.



FPS: First Person Shooters, o juegos en primera persona son los que se encuentran agrupados aqui.



rpg: Los juegos donde deberemos desarrollar un personaje y relacionarnos en un mundo virtual.

nuestro sistema de puntuación

90% - 100% [clásico] Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género. Los juegos de esta categoria son altamente recomendados por nuestra revista y aunque ya son acompañados de un icono ustedes los deben conseguit igual..

80% - 89% [excelente] Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.

70% - 79% [muy bueno] No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.

60% - 69% [bueno] Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.

50% - 59% [regular] Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.

30% - 49% [malo] Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.

0% - 29% [patético] ¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.

Ficha técnica — **requerimientos mínimos:** Procesador de 2Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 6.5Gb de espacio en disco
Desarrollador: Relic | Distribuidor: THQ | Soporte Multiplayer: 2 a 8 jugadores en LAN o internet

Company of Heroes

POR Federico Mendez

FINALMENTE, LA PANACEA DE LOS RTS' HA LLEGADO

En un género tan superpoblado como es el de los RTS, que una producción innove o sorprenda es poco frecuente; que tenga ambas cualidades es algo casi inconcebible. Relic y THQ lo han hecho nuevamente. Tomaron todo lo bueno de su Warhammer 40K Dawn of War, algunos elementos de la serie Kohan y absolutamente nada de los cientos de miles de clones de Dune II que han pasado por nuestros sistemas los últimos quince años para desarrollar el mejor RTS hasta la fecha. Pero no contentos con tener una mecánica de juego sublime, decidieron ambientarlo en la Segunda Guerra Mundial, el trasfondo más utilizado en la historia de los juegos de la computación. ¿El resultado? Pasen y vean.

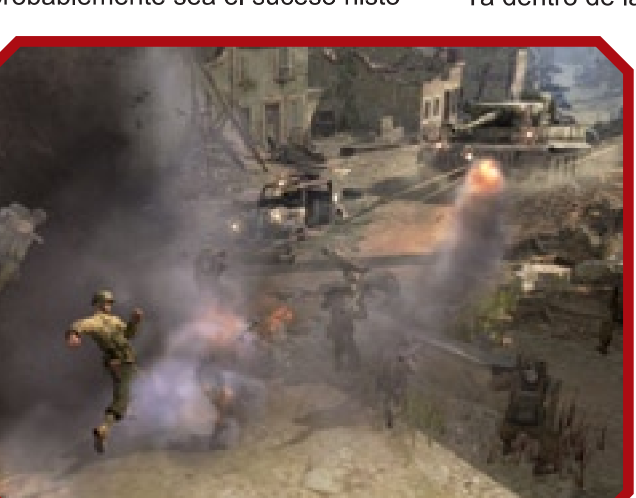


OUR FIRST OBJECTIVE IS TO TAKE THE BEACHHEADS

Durante años y años, la Segunda Guerra Mundial ha sido un tema muy utilizado por los desarrolladores de videojuegos, yendo desde RTS hasta FPS, pasando por los incontables juegos de estrategia por turnos. Es por esto que un juego de estrategia en tiempo real ambientado en la WWII pueda no llamar la atención de entrada. Ya sabemos cuáles van a ser las misiones y en qué orden van sucederse pues, a fin de cuentas, probablemente sea el suceso histórico mejor documentado en lo que a juegos se refiere.

No los voy a engañar: Company of Heroes peca en eso mismo, pero lo hace con estilo. Ya del vamos, el juego cuenta con un excelente tutorial dividido en cuatro partes independientes. Aparentemente, los desarrolladores se han dado cuenta de que los gamers ya sabemos elegir y dirigir a nuestras unidades, por lo que lo han separado -aunque sigue estando disponible para aquellos que recién se inician en el mundo de los juegos (sí, ustedes cuatro).

Ya dentro de la campaña en sí -que sólo es de los Aliados, dicho sea de paso-, el juego se maneja de manera similar al Warhammer 40K Dawn of War: tenemos puntos estratégicos que hay que capturar y que permitirán el envío de refuerzos desde el cuartel general. Tenemos, además, otros dos tipos de puntos de control que nos proveerán con dos de los tres recursos necesarios para el uso de habilidades y reclutamiento de unidades: munición -indispensable para la utilización de las habilidades individuales de las tropas- y combustible. El tercer recurso en cuestión es gente (manpower). Al igual que en Dawn of War y Kohan, no hace falta recolectar los recursos, sino que cuantos más puntos estratégicos controlemos, mayor será la cantidad de recursos que obtengamos por minuto.



Los objetivos de las misiones, si bien no son los más originales -capturar ciertos puntos estratégicos para tomar el control de una ruta; defender una ciudad de un contraataque alemán; etc.-, no dejan de ser extremadamente entretenidos, y su resolución no necesariamente es lineal. Es decir, podemos capturar todos los puntos estratégicos del mapa e ir armando nuestro ejército de a poco; o bien podemos tomar unos pocos para asegurarnos de tener recursos y armar una buena estrategia con pocos escuadrones para tomar los objetivos.

Las misiones son presentadas en un mapa táctico al que podremos

acceder durante el juego. En él se pueden ver la ubicación de todos los puntos estratégicos. Para cada objetivo tendremos un briefing en el que nos marcarán las posibles rutas a tomar para lograrlos.

FLANK THAT F**KING MG42, GOD DAMNIT!

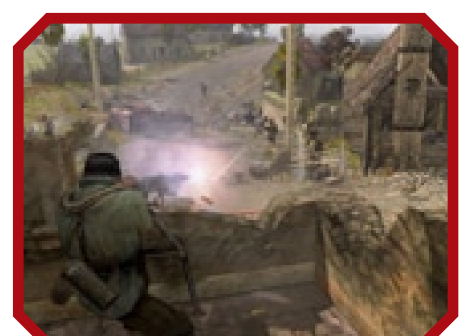
Como muchos sabrán, RTS son las siglas en inglés de Estrategia en Tiempo Real. Sin embargo, la verdad es que estos juegos no tenían mucho de estratégicos que digamos, y se basaban principalmente en armar el mayor ejército (o sea, ver quién la tiene más grande) y mandarlo a la base enemiga a que hicieran pelota todo; incluso Dawn of War se encontraba dentro de esta categoría. Aparecieron luego los RTS' estratégicos, valga la redundancia, como la serie Total War, a los que no se los podía encarar sin haber leído tres traducciones distintas de El Arte de la Guerra de Sun Tzu. En este juego nos encontramos en un punto intermedio entre ambos sistemas.
Comandaremos escuadrones en lugar de unidades individuales. Tendremos infantería, ametralladoras pesadas, morteros y snipers; contaremos, por otro lado, con tanques, tanques modificados para limpiar obstáculos, half-trucks y demás vehículos blindados; todos estos si serán individuales. Los escuadrones de infantería podrán utilizar el terreno para su ventaja, pudiendo cubrirse detrás de paredes o escombros. Podremos también meter a las unidades dentro de los edificios que aún se mantengan en pie para emboscar al enemigo o proteger los puntos estratégicos que capturemos.
Al manejar escuadrones, podremos realizar maniobras de flanqueo, esto es, mantener a un grupo de enemigos cercados bajo nuestro fuego -pinned en la jerga- mientras que otro de nuestros escuadrones se desplaza a una posición más favorable para rematarlos, ya sea a balazo limpio o con granadas.
Una de las opciones más interesantes que ofrece esta producción es la de tomar el armamento que dejan los krautz que eliminamos: MG42s, Panzershreks, Flaks 88 o armas emplazadas. En algunos de estos casos, tomar un arma divide a nuestro escuadrón en dos, y hete ahí lo interesante del asunto: como nuestra provisión de hombres es finita, es necesario considerar cabalmente qué arma necesitaremos para cada situación, tratando de mantener la capacidad de fuego y maniobrabilidad de nuestras tropas bien balanceada, porque si bien podríamos tener sólo batallones de morteros y hacer destrozos sobre las tropas enemigas, estos son prácticamente aniquilados por la infantería, por dar un ejemplo.





MG42! SECOND WINDOW TO THE LEFT! GET COVER!

Todo esto tan hermoso es también un arma de doble filo, pues las tropas alemanas pueden realizar exactamente las mismas maniobras que nosotros. Es muy común enviar un escuadrón de infantería a inspeccionar un área determinada, escuchar un disparo potente y luego el grito de "Sniper on the building!" de nuestros soldados. Tengamos en cuenta que hay dos factores sobre los que las tropas del Eje nos sacan ventaja: Ellos están defendiendo, por lo que empiezan prácticamente todos los mapas con las defensas armadas; y los maneja una IA un tanto tramposa.
Uno de los grandes inconvenientes de todos los RTS' fue poner a la máquina a la altura del hombre. Consideremos lo siguiente: se quiere tomar un escuadrón de ingenieros, llevarlos hasta la base de un puente y hacer que emplacen bolsas de arena, un nido de ametralladora y desplieguen minas. Dar estas órdenes puede llevar entre diez y veinte segundos al gamer promedio. La computadora lo hace en menos de uno. En algunas misiones nos veremos abrumados por la cantidad de tropas que nos asedian por todos los flancos a la vez. Afortunadamente, el juego puede ser pausado para dar órdenes a nuestras tropas. Cada punto estratégico tomado, cada construcción realizada, cada defensa emplazada nos dará experiencia. La acumulación de experiencia se traduce en Puntos de Comando, que nos servirán para activar distintos power-ups. Estos se dividen en tres ramas: Ejército, Fuerza Aérea y Vehículos Blindados. Se pueden obtener mejoras desde acelerar la "producción" de tropas hasta bombardeos aéreos en zonas específicas.







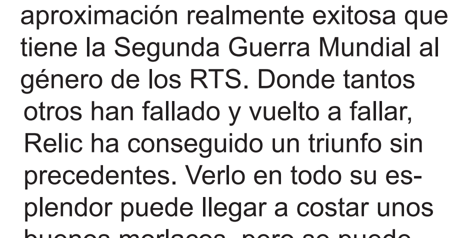
LA GUERRA NUNCA LUCIÓ TAN BIEN

Sépanlo: el juego es EXTREMADAMENTE pesado. Aún así -y a diferencia de lo que muchas compañías hacen hoy en día-, el juego está lo suficientemente optimizado como para jugarlo decentemente con una máquina que cumpla con los requisitos mínimos. Pero yendo a lo nuestro, los escenarios están hermosos. Las estructuras que podemos destruir no desentonan con el resto del escenario. Las unidades cuentan con un altísimo nivel de detalle y nada tienen que envidiarle a los FPS ambientados en esta misma guerra. Se puede hacer zoom hasta verle los increíblemente detallados pómulos, si así lo quisieran - aunque es un tanto incómodo para armar una estrategia, debo decir. Los sonidos recrean a la perfección los de las armas de la WWII y las voces están muy bien actuadas.

PARA ENTRAR EN GUERRA HACEN FALTA DOS

En el apartado multiplayer, podemos organizar partidas en LAN de hasta ocho jugadores -cuatro en cada bando- o conectarnos a RelicOnline para jugar por internet. Hay dos modos de juego: por puntos mediante la captura de puntos estratégicos especiales (Victory Points); o el modo favorito de todos: aniquilar al oponente. Es posible configurar que uno o más participantes sean manejados por la computadora, eligiendo a su vez el nivel de inteligencia artificial con que contarán.
Para practicar, podemos realizar escaramuzas (skirmish) single-player e ir conociendo el terreno para luego destrozar a nuestros amigos. Desde ya, el principal atractivo de este modo de juego es poder utilizar las unidades del Eje, aunque siguen siendo análogas a las de los Aliados. Con esto no quiero decir que un Panzer sea un Sherman disfrazado, sino que habrá infantería, MG42, morteros, Panzers, etc.

DEBRIEFING



En pocas líneas, ésta es la primera aproximación realmente exitosa que tiene la Segunda Guerra Mundial al género de los RTS. Donde tantos otros han fallado y vuelto a fallar, Relic ha conseguido un triunfo sin precedentes. Verlo en todo su esplendor puede llegar a costar unos buenos morlacos, pero se puede jugar en cualquier máquina mid-low end. Diversión asegurada para todos los amantes de los RTS'.

PUNTAJE


Manejo de escuadrones; estrategias; aspecto impecable; jugabilidad


campaña sólo de Aliados (yankees, bah); IA "tramposa" (aunque derrotable de todas maneras)

El mejor RTS desde el Dune II



CLASICO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos	Procesador de 2.0 GHz - Placa de video de 64Mb - 512Mb de RAM - 2.5 Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Best Way	Distribuidor: Ubisoft
Soporte Multiplayer: Internet / LAN hasta 15 jugadores.	

Faces of War

POR Roberto Venero

CASI, PERO NO

No pasa mucho tiempo sin que un juego ambientado en las Guerras Mundiales aparezca. Es sabido que no se pueden esperar muchas cosas nuevas de esta clase de títulos, pero siempre están aquellos pocos que resaltan, que brindan originalidad y se ganan su lugar en el podio. Lamentablemente, este se tropezó cuando estaba subiendo.



A RECICLAR IDEAS

Lo primero que se nota de este juego es que toma conceptos de tantos otros juegos y los unifica en el suyo. Lo segundo que se nota es que no lo hace muy bien. Juegos como la saga Commandos o Sudden Strike son ejemplos de mi afirmación. Intentando mezclar el manejo de un grupo de soldados con el realismo y complejidad del último, no resulta una combinación muy satisfactoria, sin olvidar esa sensación de Déjà Vu que nos deja el jugar a algo tan parecido, pero con mejores gráficos.

LOCK AND LOAD

La premisa de este RTS es tomar el papel protagónico de los ejércitos alemanes, aliados o rusos y llevarlos hacia la victoria. Chocolate por la noticia, lo sé.
Faces of War posee una presentación realista, coloridos menúes y los briefings con sus correspondientes videos y comentarios, más una pequeña reseña que nos informa si la misión que estamos por comenzar posee un absoluto realismo histórico o no. Luego de dos informativos tutoriales, estamos listos para entrar en el campo de batalla.



COVERING FIREEEE!

En la mayoría de las misiones nos dedicaremos a alcanzar nuestros objetivos manejando un limitado número de soldados, mientras que la Inteligencia Artificial se encarga de las tropas restantes. Lo bueno es que, si nos matan a algún miembro, podemos reclutar algunos aliados presentes para nuestro grupo.
El escenario es muy interactivo. Somos capaces de tomar cobertura en casi todos los objetos que encontramos, que van desde barriles, arbustos, pasando por casas, trincheras y muchas cosas más. Basta pasar nuestro cursor sobre el lugar indicado para que aparezcan "blueprints" (siluetas) de nuestro grupo y, al clickear, se cubrirá ahí. De toparse con algún obstáculo que nos bloquea el paso, podemos saltarlo o pasar por debajo mediante el mismo método. También es posible recoger objetos de los caídos, vehículos o cajas. Luego, disponemos del llamado "Direct-Control Mode" o "Modo de Control Directo" que nos permite controlar al personaje mediante las flechas y apuntando con el mouse, al apretar la tecla Shift. Esto es bueno si necesitamos disparar esa última bala de francotirador con precisión, o si intentamos encajarle un bazookazo al veloz jeep enemigo, sin depender de la cuestionable puntería de nuestros soldados.
El Slow-Mo dice presente. Tenemos cinco tipos de velocidad de juego, siendo el 3ro el normal. El Slow-Mo es vital cuando intentemos "lootear" (robar) cuerpos en busca de municiones, en medio de territorio enemigo. Para ver las cosas looteables, hay que apretar Tab y se marcan en rojo. Tanto los soldados como los vehículos los poseen su propia barra de stamina. En el caso de los primeros, es el cansancio, que se genera por correr rápidamente (tienen cuatro velocidades: caminar, caminar rápidamente, trotar y correr) o por el stress de la guerra después de un largo tiempo peleando. Los vehículos se rigen por el combustible, fácil de recargar con un camión de recursos y un barril.



Hablando de estos, tanto tanques como camiones y demases, son manejables. Lo interesante es que, con sólo disponer de un soldado, podemos manejar toda clase de vehículos. Eso sí, la eficiencia de los mismos será notable si dispone de un pelotón entero - si hay un solo soldado en un tanque, este tendrá que moverlo, apuntar, disparar y recargar por su cuenta y se imaginarán el tiempo que tarda para lograrlo. Lo mismo pasa con los cañones, los cuales tardará una eternidad en moverlos y cargar.

- IS THAT UNDERSTOOD?
- NOPE

Hacer que nuestros subordinados nos obedezcan es muy, muy, muy difícil. Es que, en el campo de batalla, básicamente, hacen lo que ellos quieren. Anécdota: En una de las primeras misiones, de mi grupo de seis soldados, dos estaban tremendamente heridos y quería hacer retroceder a todos y descansar. Bueno, resulta que los que se encontraban moribundos tenían conducta suicida ya que se quedaban disparando al enemigo. No había forma de hacerlos volver. Y no es la única vez que me pasó, son recurrentes las situaciones de desobediencia (o de la mala inteligencia artificial, que deja bastante que desear).

THIS IS BULL****!! (A.K.A. "LOS PALOS")

Aparte de la asquerosa IA, hay errores a patadas. La cámara es uno de ellos. Es demasiado sensible (aún con la sensibilidad al mínimo) y parece que "patinara", o sea, sigue de largo al pararla. Con respecto a las voces, éstas no tienen diferencia alguna entre las nacionalidades, así que será lo mismo escuchar un alemán que escuchar un ruso. Ni un acentito falso hay. Los comentarios de los soldados en las batallas son repetitivos, muy clichés, y los alemanes suenan medios siomes con comentarios del tipo: "¡Fair at mai COMANDO!", "LOOOS" o "YEEETTTTSSSS" (no, yo tampoco sé qué significa).
El espacio de cobertura es amplio, sí, pero tanta cantidad del mismo dificulta el cómodo movimiento de nuestros soldados. También cuesta demasiado distinguir los enemigos de los aliados. Los uniformes y los cascos, única forma de reconocerlos, no se ven con alto detalle en medio de la balacera. Sobre todo en los escenarios de noche, donde revolearemos granadas a mansalva sin importar a quién le demos realmente. Faces of War podría haber sido un excelente juego pero se quedó a mitad de camino, como lo hicieron tantos otros. La idea estaba, faltó pulirla.

PUNTAJE

 Apartado gráfico, presentación general, interactividad, algunos tiroteos son divertidos.

 No aporta nada nuevo, es complicado, el manejo de la cámara, voces, IA.

Otro RTS ambientado en la 2da Guerra Mundial



BUENO

ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1.4Ghz – 512 Mb de RAM - Placa de video de 128Mb – 400 Mb de espacio libre en el disco rigido

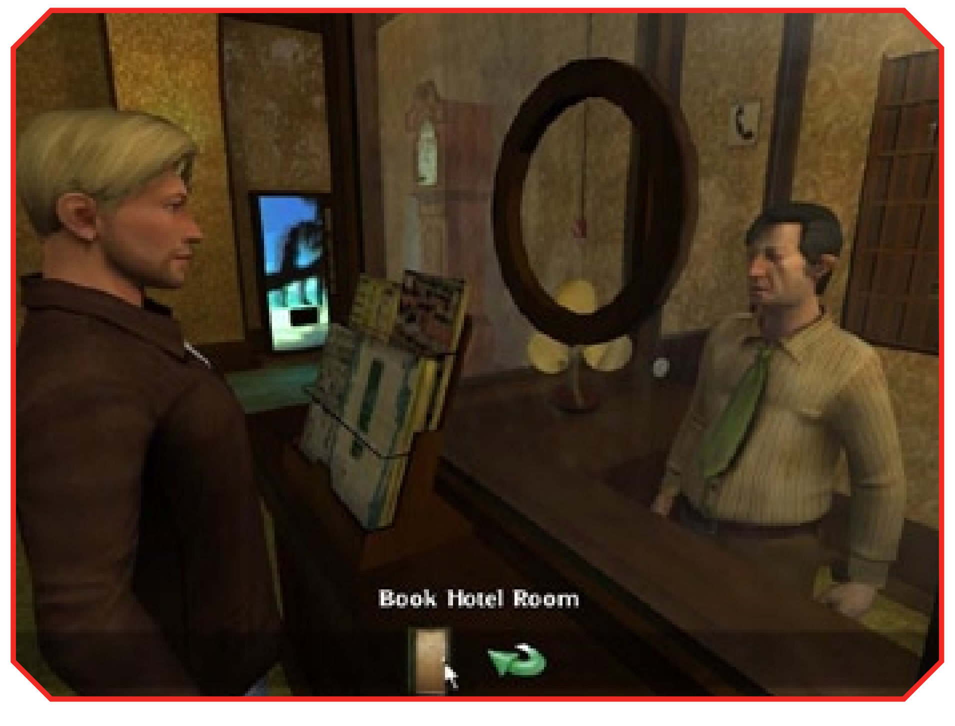
Desarrollador: Revolution Games | Distribuidor: THQ | Soporte Multiplayer: El mismo que otras aventuras graficas

Broken Sword: The Angel of Death

POR Maximiliano Nicoletti

GEORGE STOBBART STRIKES BACK!

Como tantas otras aventuras gráficas, Broken Sword salió, gustó y marcó. Entre aquellos nostálgicos que extrañan sentarse frente a la pantalla, mouse en mano, y desarmarse las neuronas a clicks, es difícil encontrar a alguno que ni siquiera haya oído el nombre Broken Sword. Mi primer contacto con esta producción me llegó a manos de una demo y me enamoró al instante. Desgraciadamente, a los aproximadamente 12 años de edad me era difícil llegar a conseguir el juego. Pero años después pude desquitarme jugando a la, hasta ese entonces, trilogía completa. Esperando esta última entrega de las aventuras de George Stobbart, ese Indiana Jones a lo bestia, me vi envuelto en el misterio de una leyenda que me atrapó y tal vez nunca llegaría a soltarme. La leyenda de la espada rota.



Tratar de resumir la historia de los títulos anteriores sería algo así como hacer de esta revista un libro basado en Broken Sword. Pero vamos a repasar los detalles más notorios. George Stobbart es un abogado recibido que se vió envuelto en más de un quilombo accidentalmente. Entre todos estos quilombos, la mayoría tiene que ver con leyendas templarias de todo tipo. Todo comenzó cuando una bomba explotó en el bar donde estaba tomando algo en Paris, y se vio envuelto en la investigación por descubrir al terrorista. A partir de ahí, sus encuentros con lo sobrenatural, lo paradigmático y con Nicole Collard han sido frecuentes. Ahora, luego de más de un intento de una fallida relación con Nico, George llega a su oficina para encontrarse con Ana Maria, una rubia sexy que lo mete en otro quilombo aún mayor a los que venía viviendo, cuando le cuenta que tiene en su poder un manuscrito que puede llevarlos a un tesoro templario, pero que un grupo de mafiosos viene tras ella en busca de dicho manuscrito. George tendrá que escapar de su propia oficina, llegar al manuscrito y decidir si debe o no ayudar a Ana Maria en su búsqueda.

LA LEYENDA DE LA ESPADA ROTA

Es difícil de imitar la calidad del juego que abría la historia de la saga Broken Sword allá por 1996, y eso se demuestra con el último título, The Sleeping Dragon, donde buscando actualizar el género agregándole todos los toques de acción y velocidad que los tiempos de hoy requieren (y que están matando a un género que generaba cantidades y cantidades de adictos, algunos de los cuales escribimos hoy en esta revista), trataron de conservar el tipo de historia y la calidad de la saga. Fracasó. Más allá de lo entretenido que el juego puede haber sido, el estilo de manejo de consolas, la pesadez de las cámaras y el difícil control de las mismas no era lo mismo (lo cual es obvio) y de una forma u otra, hacían que el juego se sintiese como cualquier otra cosa excepto como Broken Sword.

En The Angel of Death, Revolution vuelve a las raíces del point & click, permitiéndonos movernos por puro click en un escenario completamente 3D. Aun así, tenemos la opción de movernos utilizando el teclado, mas el movimiento, ya sea en point & click o utilizando teclado y mouse, no es tan fácil como parece. Si elegimos la opción del teclado, de todas formas tenemos que utilizar el mouse para ir hasta ítems o hacer acciones que el teclado no nos permite, como saltar a una plataforma o subirnos a una cornisa (no la de Majul, fear not my friends). Por el lado del mouse, cualquier movimiento que le pidamos a George que haga se llevará a cabo de forma lenta, así que todavía deberemos depender del teclado, presionando la tecla correspondiente a “corré, carajo, que no tengo todo el jodido día”.



LA SOMBRA DE LOS TEMPLARIOS

Sin dudas, lo que más destaca del título es la narrativa, como con los anteriores tres, y la cantidad y calidad de los enigmas a resolver a lo largo de todo el juego. Tal vez es la cantidad de tiempo en la que no hemos tocado una aventura gráfica, pero los puzzles de este juego resultan increíblemente complicados en muchos momentos, y muchos de ellos realmente carecen de toda lógica. En algunos momentos del juego, no vamos a poder seguir desarrollando nuestro avance a menos que hablemos con absolutamente todo el mundo, les preguntemos absolutamente acerca de todo, y aun así, lo que nos contestan nos da muy pocas pistas acerca de lo que realmente podemos hacer con cada personaje que interviene con nosotros. Muchas veces nos veremos tratando de resolver un puzzle del que no tenemos ninguna pista siquiera de qué es lo que vamos a obtener al final, por lo que en un principio, no tendríamos por qué empezar a buscar una solución al puzzle. Por otro lado, la mayoría de las veces durante el enigma interviene el inventario más que en una gran cantidad de juegos, sobre todo los de la última generación de “aventuras gráficas”.

PRIMERA FILA AL APOCALIPSIS

Musicalmente, Broken Sword: The Angel of Death conserva el estilo de sus predecesores, música solemne de fondo, a muy bajo volumen al punto de no molestar, pero a la vez ser difícil de ser escuchada, que aumenta el tono cuando resolvemos correctamente algún puzzle en una tonadita simpática que nos da la sensación de recompensa, o se torna inquietante y desesperante en momentos en que los personajes pueden estar en algún tipo de peligro.

En cuanto a las voces, George Stobbart tiene la misma voz que tuvo desde los anteriores tres, con el mismo tono, y su personalidad característica, además de que está guionizado para ser un personaje gracioso entre otras cosas.

Gráficamente, The Angel of Death es, sin lugar a dudas, lo más hermoso que podamos haber visto en la saga. Obviamente, no podemos esperar un juego del estilo Half Life 2, porque esto claramente no es un FPS, pero es una vista prolija en todo sentido y con nada que renegarle.

En conclusión, Broken Sword: The Angel of Death, respeta la jugabilidad de los primeros dos, adaptándose a los tiempos que corren. De esta forma logran un juego que, si bien muchas veces nos va a dejar gritando “¿¡Cómo carajo creés vos que yo podría haber sabido algo como eso!?”, es entretenido se tiene un rato a pensar y rogar que lo que estemos haciendo esté bien. No voy a mentir, el factor frustración nos va a llegar más de una vez, nos va a dar ganas de mandar todo a la mierda y desinstalarlo, pero las ganas de ver que es lo que va a pasar después nos va a terminar ganando, y vamos a estar otra vez adentro del juego, rogando que nos salga eso que queremos hacer.

Ah, y para todos aquellos fanáticos desesperados de la saga que están agarrando el monitor a los gritos con “¿¡PERO Y CON NICO QUÉ PASÓ!?”, no se preocupen. Nico sí aparece.

PUNTAJE



+ Gráficos. Música. Broken Sword.

– Carece de lógica en más de un momento, se torna frustrante bastante seguido.

Una nueva instancia de la saga de George Stobbart y Nicole Collard

73%

MUY BUENO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1.6Ghz – 512 Mb de RAM - Placa de video de 128Mb – 6.5 Gb de espacio libre en el disco rígido.

Desarrollador: Ascaron | Distribuidor: Core Design | Soporte Multiplayer: No Posee

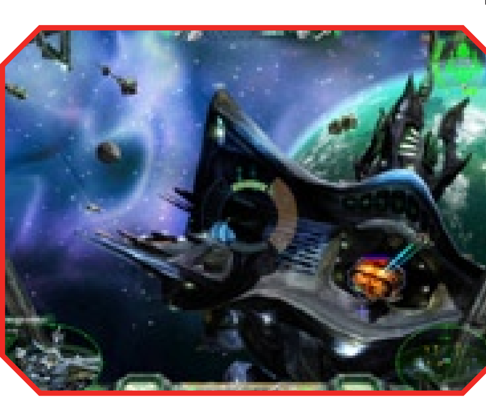
Darkstar One

POR Daniel Falcón

UN SPACE OPERA QUE PARECE UN SPAGUETTI WESTERN

Ascaron, una compañía alemana, nos trae un juego de esos que uno no sabe bien en qué categoría ubicar. No tiene nada de simulador de naves espaciales, dado que su manejo está tan extremadamente simplificado que por ello no cabe dentro de dicha categoría. Podría ser un FPS visto desde la cabina de una nave espacial, ya que el joystick -opcional- no es indispensable ni mucho menos, y se maneja perfectamente bien con mouse y teclado. Pero, sinceramente, los combates espaciales son muy fáciles, sobre todo al agregarle un par de torretas a la nave, y la acción es esporádica y dista mucho de asemejarse a este estilo de juegos. Tiene elementos de rol, con un sistema de reputación basado en las acciones, tales como el tipo de misiones que aceptamos, y que puede hacer que recibamos mayores

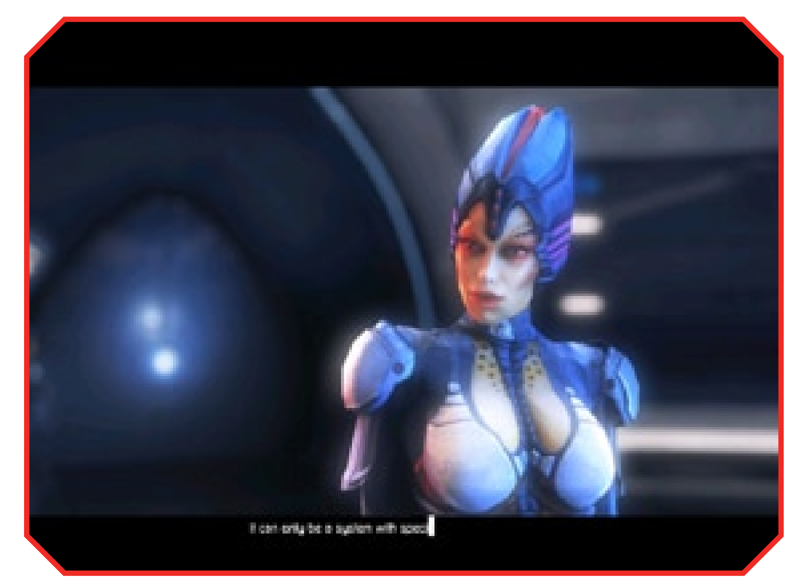




recompensas por dichas tareas, o provocar que los piratas nos ataquen más seguido, o que la yuta nos salte al cuello en cuanto nos vea, por ejemplo.
El otro elemento de rol que presenta, y al cual me referiré in extenso más adelante, es una forma muy particular de acumular "experiencia" para subir de nivel la nave. Al igual que en los juegos de rol, a mayor nivel hará falta mayor cantidad de esta "experiencia" para alcanzar el nivel siguiente. Sin embargo, estos condimentos son insuficientes para categorizarlo como RPG. En suma, uno no sabe muy bien a qué está jugando, lo cual en definitiva no importa demasiado, si el juego vale la pena.

¿VALE LA PENA?

La historia en un punto me hizo acordar al Bard`s Tale, ya que por lo arquetípico casi parece tomado en solfa. El protagonista, Kayron, recién salidito de la academia de pilotos, es recibido por un viejito piola, ejecutivo de Simrob Securities Ltd, quien le da como regalo de graduación el Darkstar One, nave espacial única en su tipo, construida por el difunto padre de Kayron, amigo íntimo del viejito piola ("... y ojo con rayarle la pintura" –traducción libre).
Al salir de la estación espacial, otro amigo del difunto, éste más joven, le brinda tres misiones de entrenamiento para aprender a manejar la nave (pero cómo, ¿Kayron no acaba de egresar de la academia de pilotos? La educación viene cada vez peor...), tras lo cual lo cita en otro sistema estelar, donde le revela que el finadito le confió el secreto que hace que el DSO (que no es el DimetilSilOxano, sino el Darkstar One) sea una nave única en la galaxia: ¡Está pegada con moco alienígena!





Esto permite que la nave sea sumamente flexible y pueda modificarse y ampliarse con mucha facilidad, a condición de conseguir más moco -artefactos alienígenas de materia orgánica, pero parecen moco-, la pegajosa "experiencia" que les mencionaba antes.
Para facilitarnos la tarea, el DSO cuenta con un detector de de moco que, cuando ingresamos a un nuevo sector del espacio, nos marca en nuestra carta estelar los sistemas en los que hay moco oculto.
A todo esto, el viejito piola nos manda un mensajito por correo de voz en el que nos pide que vayamos a verlo lo antes posible. Al verlo nos revela que nuestro padre murió porque su nave fue saboteada ("... era el mejor piloto. ¿Realmente creías que podría haber sido vencido por los Thul?" –traducción libre) y que él sabe quién fue el responsable del sabotaje.
Ahí nos lanzamos a una "cacería del asesino de papá", un tal Jack Forrester, piloto hábil e inescrupuloso aparentemente en connivencia con los Thul, villanos del espacio que ponen en peligro el orden y la paz universal y tienen ocultas armas químicas y neurotóxicas (ah no, eso es de otra historia).

RETOMAMOS

Como decía, salimos en persecución del ñato, pero al llegar al sistema en el cual un informante supuestamente nos daría su paradero, el susodicho se abre de gambas y nos deja pagando. Acá entra en escena una colorada con cola de caballo que nos ofrece ayudarnos en la búsqueda de Forrester, a condición de que la llevemos en nuestra nave. Parece ser que la razón de este pedido no reside en el irresistible sex-appeal del protagonista, sino en que por razones que la naifa no está dispuesta a admitir, cierto grupo de individuos la busca con intención de hacerle cositas desagradables.
De esta, manera la niña se transforma en nuestro copiloto y partenaire, y aportará datos y el clásico "¡Qué casualidad! Tengo un conocido en el sistema tal que seguro sabe algo y me debe un par de favores".



ASPECTOS TÉCNICOS

Si bien el juego necesita más que lo especificado en los requerimientos para correr bien con todo a full, incluso en la resolución más baja (1024 x 768), sin antialiasing y con los detalles al mínimo se ve realmente bien. Por otra parte, los modelos de naves, estaciones espaciales, etc., no son muy variados ni cuentan con un nivel de detalle que sea para destacar.
La música acompaña, no molesta pero tampoco embelesa, y luego de un rato no se percibe.
En cuanto a los sonidos, no son excesivamente variados; los disparos de láser suenan distinto a las railguns y a los misiles, pero no hay mucho más. Vamos a escuchar hasta el cansancio expresiones del tipo: Oh my god! My shields are down! Help me! ¡Los piratas me están tocando la cola! (traducción libre).

VAMOS A LO QUE IMPORTA: EL DARKSTAR ONE



La nave tiene tres sectores para mejorar. El primero es la estructura, cuyo avance aumenta los puntos de impacto del casco y permite incorporar torretas de armas a la misma. El segundo es el sector de las alas, que influye en la maniobrabilidad y permite aumentar el número de armas frontales. Por último tenemos la zona de motores, que incrementa la velocidad y la cantidad de equipamiento adicional que se puede utilizar. Además, cada vez que se "sube de nivel" a la nave, existe la posibilidad de aumentar el daño que causan las armas, mejorar los escudos y, con el tiempo, habilitar armas especiales como el desactivador de escudos enemigos, un EMP que temporalmente anula armas y motores, o un freezer temporal para los enemigos.

El upgrade de la nave permite incorporar armas y equipamiento de mayor nivel, y acá quiero hacer un aparte: a diferencia de otros juegos (por ejemplo el Space Rangers), en que cada planeta o sistema tiene pequeñas diferencias en el equipamiento que vende, lo cual actúa como aliciente para recorrer los distintos sistemas buscando componentes, aquí todos los planetas venden lo mismo. Esto tiene la ventaja de no tener que andar yirando de un sistema a otro tratando de obtener un ítem un poco mejor, pero al mismo tiempo le resta incentivos al hecho de recorrer los sistemas, ya que las misiones son prácticamente iguales en todos ellos, y lo único que cambia de uno a otro son los precios de las mercancías.

Y SÍ, VALE LA PENA, PERO...

Pese a que parece sacado de un spaguetti western, lo mejor que tiene el juego es la historia, ya que como he dicho anteriormente los combates son muy fáciles y pierden atractivo, y no hay un incentivo real para recorrer los distintos sistemas, como no sea para juntar moco o comerciar un poco o hacer alguna misión -repetitiva- cuando después de un upgrade de la nave necesitamos guita para mejorar las armas y el equipamiento. Aparte de la historia principal, que consiste básicamente en seguirle la pista a este Forrester (y de paso y ya que estamos, ayudar a mantener el orden en la galaxia, porque para eso somos goodguys, ¿no?), existen misiones laterales que pertenecen básicamente a dos tipos: las asignadas por algún sistema y las de liberar sistemas controlados por los piratas. Las recompensas por estas misiones son: en el caso de liberar un sistema, moco; y en el otro caso, por lo general una "llave" -sistema de coordenadas- que permite acceder a un sistema en el que hay... Sí, adivinaron, más moco (no sé a Uds., pero a mí tanto moco ya me está resultando empalagoso).

EN RESUMEN

El juego no es malo, pero tampoco es una joya. Se deja jugar y tiene una historia medianamente interesante, aunque ya vista, pero poco más.Por cierto, ¿Saben cómo es volar por dentro de la Estrella de la Muerte? Yo sí…

ALGO MAS QUE DECIR

Saves
El juego guarda automáticamente al ingresar en una estación espacial, pero permite grabar en cualquier momento, incluso en medio de un combate. Al menos uno que en esto no cedió a esta tendencia actual hacia la consolización. Punto a favor. (Es increíble que haya que destacar esto como aspecto positivo en un juego. A lo que hemos llegado)

Sobre el aterrizaje
Quien se decida a darle una oportunidad al juego, hágame caso: las computadoras de aterrizaje ahorran muchos dolores de cabeza, ya que permiten automatizar un proceso que de lo contrario en poco tiempo se vuelve tedioso.

Torretas
Disponibles sólo tras algunas mejoras del casco, son una opción más que interesante, ya que disparan en forma automática y en cualquier dirección, no estando limitadas como el armamento principal de la nave a la zona

PUNTAJE



+ historia amena, buen aspecto incluso con los detalles al mínimo, posibilidad de grabar en cualquier momento.

− combates muy fáciles; misiones repetitivas; escaso incentivo para recorrer los sistemas estelares.

Una Space Opera con toques de RPG

65%

BUENO

Procesador 1 GHz (o similar), 256MB RAM, 2.2 GB de espacio en disco,, Tarjeta Gráfica de 128MB (DX 9.0c)	requerimientos mínimos

Desarrollador: Traveller's Tale | Distribuidor: Lucas Arts | Soporte Multiplayer: Dos personas en la misma PC

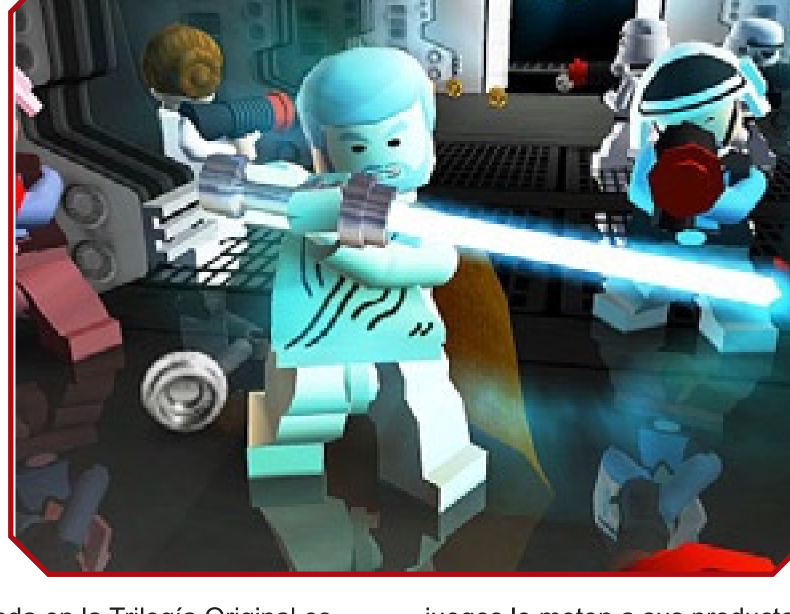
Ficha técnica

LEGO STARWARS II THE ORIGINAL TRILOGY

POR Gonzalo Lemme

STARWARS AL CUADRADO

Quienes jugamos Lego Star Wars I nos alegramos de la noticia del Lego Star Wars II, pero la alegría duró poco, porque los anuncios respecto al juego eran totalmente desalentadores. Sin embargo, el juego posee la misma capacidad de entretenimiento que el primero y, para aquel que no lo haya jugado, éste podría ser visto con otros ojos. Lamentablemente yo jugué el Lego I y las novedades son casi nulas. Veamos:



Entre lo que prometió la gente de Traveller's Tale estuvo la idea de montar animales de la zona, e incluso coleccionar las naves de Darth Vader y de los rebeldes. Aun cuando esta idea prometía, queda desaprovechada debido a que se utilizan en cinco misiones durante el juego. Aunque es entretenido el hecho de montar animales, es poco útil. Es decir que este feature es lo que se denomina un fiasco.

Otra inclusión es el Crea tu propio personaje, es decir, armar tu muñequito al fiel estilo Lego, nada interesante, salvo que podés sacar un Bloque de Oro, si juntas a este con sus 59 "amigos".

En cuanto a historia, el juego esta basada en la Trilogía Original es decir, Star Wars IV, V, y VI, dividido en seis capítulos. Avanzando por la historia el jugador tiene que realizar tres cosas fundamentales. La primera es terminar el nivel. Una vez que se termina esa tarea es recomendable reentrar al nivel en modo free play (es decir sin seguir objetivos) con otros personajes y destrabar las partes de naves. Este método es igual al primero y también lo es con la última tarea: Juntar X cantidad de piezas Lego -que simbolizan dinero- para que destrabe Bloques de Oro.

OTRAS NUEVAS INCLUSIONES… BUENO NO TANTO.

Algo que me irritó desde que descubrí lo que realmente hacen los bloques de oro fue las pocas ideas y ganas que algunos desarrolladores de juegos le meten a sus productos. El concepto de cumplir objetivos para que te den bloques de oro y estos destrabar niveles nuevos es aceptable. Lo que es Inaceptable y de ninguna manera debería ser llamada como "new feature" es que estos niveles nuevos… No son nuevos, sino que en X cantidad de tiempo el jugador debe completar la saga. ¿Cuál es el premio? Más bloques de oro y algún que otro personaje. Una Estafa.

Concluyendo, Lego Star Wars II debería ser una expansión, y en ese caso mi puntuación respecto al juego sería totalmente distinta. Sin embargo, no lo es y no se destaca de su versión anterior.



PUNTAJE



+ Continuación entretenida para pasar el rato



− Nada nuevo, repetitivo.

Adictivo juego de Lego.



70%

MUY BUENO

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador 1.0GHz, placa aceleradora de 64MB VRAM, 256 MB RAM, 2.41 GB de espacio en Disco.

Desarrollador: EA Canada | Distribuidor: Electronics Arts | Soporte Multiplayer: 1 vs 1 usando EA Online

NHL 07

GUÍA DE CÓMO DESAPROVECHAR UNA GRAN LISCENCIA...

POR Gonzalo Lemme

Este mes me tocó jugar y analizar dos de las franquicias que le dejan más dinero a la gente de EA Sports. Es asombroso cómo una mejora notablemente y el otro, bua, es una copia vil de la versión 06. Es verdad también que esta "actualización" (que lo único que tiene de juego nuevo son algunos pequeños detalles) bajó sustancialmente de precio, lo que no amerita a que nos metan el 06 por 07.



Desde la gráfica y los relatos el juego es igual que 06, casi todos los movimientos de defensa y ataque son iguales, exceptuando algunas inclusiones. Todos los modos de juegos anteriores siguen estando en éste, y no hubo ninguno nuevo. Lo único destacable de estos modos es el modo Dinastía. Similar a una temporada, pero donde el jugador toma el rol de manager y decide por ejemplo mandar a las ligas menos a un jugador profesional por mal desempeño: como que un jugador de primera división del fútbol juegue con reserva o alguna división inferior. Lejos de toda mejora, y como en todo juego de EA de deportes, sigue estando el modo Temporada, con el mismo fin del FIFA y del NFL, que es de lo más entretenido del juego, y que persiste sin ningún cambio sustancial. En cuanto a las ligas, todas fueron actualizadas, y si tenés raíces checas, agregaron la liga de ese país.

En cuanto a la jugabilidad, a los arqueros se le otorgó la habilidad de dejarse hacer goles estúpidos; la IA de los porteros es reducida cada vez más a punto tal que los partidos pueden tener más de 15 goles si se juega en modo Rookie, algo que pocas veces ocurre en el deporte real. Sin embargo, estos tipos de juegos basados en los deportes que no se suelen jugar en nuestro país son algo entretenidos, aunque cualquiera se puede dar cuenta de la cantidad innumerable de fallas que posee el título.

Lamentable, y ya por esta época, las empresas han optada por "tirar" sus juegos hacia las consolas Next-Gen, despreocupándose de lo que queda atrás. La versión de XBox 360 y la versión que va a salir para la próxima consola de Sony son altamente superiores a las versiones para PS2, XBox y PC.

Volviendo al aspecto del juego, lamentablemente, esta versión es una excusa para facturar y un claro mensaje al cambio generacional: si te quedás, lo haces con versiones iguales a los anteriores.

Concluyendo, si poseen la versión 06, y no sos checo, podes tranquilamente evitar este juego y esperar a que la versión 08 sea algo más innovadora que esta.





Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 800 MHz - 256Mb de RAM - Placa de video de 64Mb - 4.0 Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Tiburon | Distribuidor: EA Sports | Soporte Multiplayer: Dos Personas por Internet (EA Online)

MADDEN NFL 07

FÚTBOL DEL NORTE

POR Gonzalo Lemme

Hay cientos y cientos de juegos de fútbol americano, baseball, y hockey sobre hielo, siendo estos deportes los predilectos de los norteamericanos. Sin embargo, hay solo una empresa que logra que un deporte tan poco popular por acá llegue a ser tan adictivo. Esta entrega del Madden NFL 07 es muy distinta a su versión anterior, sin contar lo que todo juego de deportes trae en su versión nueva, es decir, todas las nuevas transferencias, mejoras en los estadios y en sus modos de juego, sino que hay una repentina inclusión de nuevos modos y el control total de todos los jugadores, lo que permite realizar brechas en la defensa enemiga, o atrapar la pelota, o lanzarla.



La jugabilidad de este impresionante titulo es realmente complicada para adaptarse, es recomendable un gamepad o jugar varias veces los mini juegos, que fue una de las razones por la cual fueron agregados. Los controles son distintos para defender, atacar, patear, armar jugadas, realmente complicado. Una vez que el jugador se adecua a los controles, viene la parte del reglamento, que además de ser complicado, en Madden NFL esta modificado para cobrar mas faltas.

Las estrategias que presenta el juego son básicamente las mismas y los "play books" (libros de jugadas) son casi todos iguales en todos los equipos, lo que es fácil para adivinar jugadas de ataque y defensa, según nos corresponda. Sin embargo, las jugadas de "amagues" que de por si eran muchas en la versión 2006, han sido incrementadas, lo que se nota claramente en equipos de alta jerarquía. Esto ocurrió de igual forma con la IA de los equipos contrarios. Cerca del último cuarto, dependiendo de la posición en la que se encuentra el rival, este hace tiempo, si gana, o se convierte en ofensivo perdiendo la posesión del balón si la defensa es buena

MODO CARRERA, INFALTABLE EN TITULO DE EA

El modo carrera es lo mejor del título. Monitorear el estado de ánimo de tus jugadores para decidir si entran o no, hacer una pretemporada más larga o más corta, depende del entrenador, o sea de nosotros. Sabiendo esto debemos optar si poner a un jugador estrella deprimido o un jugador mediocre y que de seguro es la clave del éxito. Avanzando por el juego y cumpliendo objetivos los estados de ánimos mejoran, y si logras que tu equipo no tenga lesionados, llegar al Super Bowl, es pan comido.

MINI-JUEGOS Y MODOS DE JUEGO NUEVOS

Para casi todo nuevo jugador de Madden NFL le es complicadísimo adaptarse a sus casi 12 teclas (16 con movimientos) y sus 48 funciones distintas. Es por esta razón que EA agrego estos mini juegos que se centran básicamente en aprender a moverse en el teclado y utilizar estas funciones distintas. Es realmente fácil adaptarse al juego una vez que descubrís este modo. Sin embargo, muchos de los modos "nuevos" que promete este Madden NFL no son tan nuevos. El NFL: Hall of Fame y el Fútbol Americano Estudiantil es un add-on reciente que indirectamente estaba aplicado a otras versiones. Por último, la "super estrella" de cada equipo es un incentivo que este jugador le realiza a su equipo mejorándole los atributos, según su posición y desempeño en el partido.

PUNTAJE

\+ Algunas mejoras respecto a la versión 06.

– Poca innovación, pareciera que no hay ideas.

El mejor en Fútbol Americano.

90%

EXCELENTE

Ficha técnica — **Requerimientos mínimos:** Pentium IV o AMD Athlon de 1GHz, Placa de video de 64MB, 256 MB RAM, 400 MB de espacio libre
Desarrollador: Zoo Digital Publishing | Distribuidor: Zoo Digital Publishing | Soporte Multiplayer: No posee

Premier Manager 2006-2007

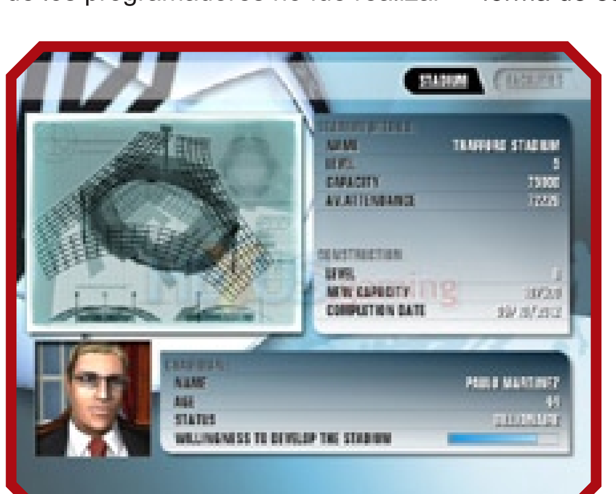
POR Leandro Dias

TIBIEBIECITO, MUY TIBIECITO

No me canso de decir que actualmente el rey indiscutido de los managers de fútbol es sin lugar a dudas Football Manager. Casi todos los aspectos de este videojuego son perfectos y prácticamente carece de defectos. La única competencia medianamente seria que tiene este juegazo es Fifa Manager de EA Sports y entre los dos se adueñaron del mercado en los últimos años. Sin embargo hay otras alternativas además de los títulos mencionados anteriormente y una de ellas es Premier Manager 2006-2007, un producto sin demasiadas pretensiones pero que puede llegar a resultar atractivo para los que recién se inician en el género.

SIMPÁTICO PERO NO ATRACTIVO

El primer detalle que salta a la vista al iniciar una partida es una interfaz bastante simplificada, sin demasiadas opciones para elegir pero muy vistosa, llena de personajes y con mucho colorido.
En lo que respecta a la base de datos, quizá uno de los elementos más importantes de un juego de este estilo, podemos decir que es demasiado pobre. Solo los jugadores de las principales ligas están licenciados y el resto cuenta con nombre ficticios. Todo esto hace pensar que la idea de los programadores no fue realizar un título que pueda competir con los monstruos del mercado, sino más bien crear un juego divertido, simple y fácil de jugar. Olvídense de complejas opciones de micro managment o de poder entrenar juveniles para convertirlos en futuras estrellas. Pero en cambio, será posible disputar una liga completa en solo un par de horas porque los tiempos de carga son imperceptibles.
Los dos puntos más fuertes de Premier Manager 2006-2007 son las transferencias de futbolistas y la forma de establecer relaciones personales con los mismos. A la hora de fichar un jugador dispondremos de una gran variedad de opciones. Incluso, si somos lo suficientemente astutos, podremos comprar estrellas de nivel mundial en equipos de no tanta categoría. Una de las formas de hacerlo es ofreciéndoles un tremendo contrato para que así el equipo se vea obligado a transferirlo. Por su parte también será posible entablar relaciones muy fluidas con las figuras del plantel. Será una tarea dificl mantener contentos pero absolutamente necesario para que el enojo no influya en su rendimiento.
Pero **más allá de sus virtudes, está claro que este juego está lejos de ser una buena opción para los fanáticos del género. La razón principal es que carece de profundidad y se torna aburrido a las pocas horas, cosa que no pasa en el impresionante, fantabuloso y sex**y (?) Football Manager.





Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1.5 Ghz – Placa de video de 128 Mb con T&L, vortex y pixel shaders – 512 Mb de RAM - 2.5Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Plastic Reality | Distribuidor: Cenega | Soporte Multiplayer: No posee

el matador

POR Diego Beltrami

GALERÍA DE ESTEREOTIPOS

Cuando el mundo se ve amenazado por malvados narcotraficantes colombianos y mejicanos, es trabajo de la DEA (La Administración de Drogas y Narcóticos de EEUU) ir a patear culos… O por lo menos eso nos hacen creer en este juego.

Controlamos a un personaje que parece el prototipo de héroe de videojuego. Un policía duro que suelta frases al mejor estilo Arnie y que obviamente es EL tipo cuando se trata de manejar armas y matar malvados latinoamericanos.
Nuestros enemigos: Enrique Toro, Bucho the Butcher, Alberto Marica -sí, leyeron bien, yo no inventé nada, así está en el juego y no me responsabilizo por el factor hilarante del mismo-, y toda otra personificación estereotipada del narcotraficante colombiano. La -ridícula- historia comienza con un asalto a un punto de distribución de droga en Méjico. Luego de eliminar a los narcotraficantes mejicanos seguimos el rastro de la merca hasta Colombia, donde somos enviados para deshacer el cártel de drogas “La Veladora”. En cada misión se trata de eliminar a alguna persona clave de este cártel colombiano. Y en cada misión nos descostillaremos de risa con las ridiculeces a las que nos enfrentamos.
La historia no cuenta con ningún desarrollo de personajes ni nada interesante mientras avanzamos, sólo es una excusa para darle locaciones y objetivos al juego.

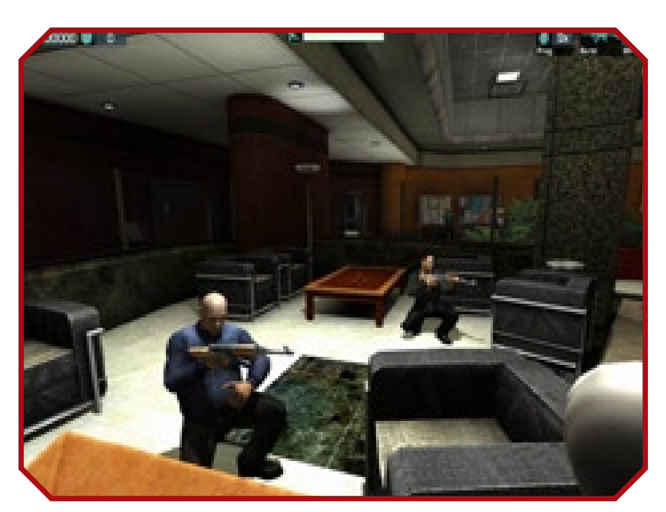


Un detalle: Obviamente todos en Colombia y Méjico curiosamente hablan en inglés todo el tiempo… Claaaaaaro.

CUANDO SALE LA LUNA… APARECE EL BRAVO MATADOR

La jugabilidad de El Matador es un calco de Max Payne en prácticamente todo sentido, hasta incluso tenemos el bullet time en ambas versiones -la normal y la con salto-, tiene algunos cambios, como una opción de zoom con todas las armas y otros detalles menores.
Lo interesante que tiene este juego es que acá no podemos lanzarnos a lo bruto al medio del quilombo, eso sólo nos asegura una rápida muerte. Acá tendremos que saber cubrirnos, aprovechar la opción de zoom y avanzar cuidadosamente.
Trabajando en conjunto con la policía local nos veremos en algunas misiones acompañados por un equipo de asalto que supuestamente nos ayuda en los combates. Por lo general, en lo que nuestros compañeros tardan en matar a una persona, nosotros bajamos a cinco, así que no cuenten con una ayuda muy útil. Lo bueno es que tampoco son una molestia y, si se mueren, poco importa.
Si bien Cenega (el publisher del juego) andaba promocionando a El Matador como un juego de acción con toques de stealth, puedo decir que esto último es algo que no existe aquí, ya que prácticamente toda misión que empieza de forma discreta se convertirá en un tremendo tiroteo a los diez segundos de comenzada.
Cada tanto nos enfrentaremos a una especie de “bosses” que cuando aparecen en pantalla podremos ver una imagen con la barra de vida del malvado en cuestión. El tema es que son ridículamente duros estos tipos.







Un cargador de M4 en la cara y dos granadazos bien puestos no son suficiente para bajarlos. Lo cual resulta un tanto frustrante, siendo que con muchísimo menos nosotros ya la palmamos.

Los niveles están bastante bien hechos. Tienen su linealidad pero nos dejan vagar un poco y recorrerlos de principio a fin se nos vuelve algo natural.
Algo que es absolutamente molesto es el sistema de spawn de los enemigos. Estos aparecen cuando alcanzamos cierta parte del nivel. El problema es que no es muy alejado. O sea, podemos cagar a granadazos una habitación que cuando nos acerquemos unos pasos se va a llenar de enemigos mágicamente. Esto hace que muchas veces entremos confiados a algún lugar y nos terminen baleando los enemigos que aparecieron justo recién.

MÍ NO HABLAR ASPANOL

El juego se ve espectacular. Todos los efectos están muy bien logrados, las texturas tienen una gran calidad. Se hace uso de todas las tecnologías actuales como cascading shadow maps o HDR, claro que tampoco agrega nada nuevo ni resaltante. Es así como podremos ver con claridad carteles que anuncian “Buenos Noches” y demás animaladas que tanta diversión nos proporcionan. Obviamente para verlo en todo su esplendor se necesita de un hardware bastante potente.
Técnicamente el juego está bien. Física, sonido, todo está bien hecho pero nada resalta, excepto quizá la música, pero porque después de dos minutos de oírla uno ya quiere quitarse los tímpanos.

¡ÁNDALE, ÁNDALE! ¡ARRIBA, ARRIBA!

En el exterior se siente como un clon de Max Payne 2. Pero en el interior es un clon de Max Payne 2 cargado de estereotipos de latinoamericanos. Sirve para pasar el rato disparando a los malvados malitos, pero no ofrece ninguna profundidad de contenido ni originalidad en la jugabilidad. Un shooter más para pasar un rato si no hay nada mejor que jugar.





Gameplay entretenido, niveles bien hechos, aspectos técnicos



Historia, música, no aporta nada interesante

Max Payne + Estereotipos latinoamericanos



BUENO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador 1.6GHz, placa aceleradora de 64 MB VRAM, 512 MB RAM

Desarrollador: Enlight Software | Distribuidor: Enlight Software | Soporte Multiplayer: No posee

Bad Day L.A.

POR Manuel Cajide Maidana

SI ALGO PUEDE SALIR MAL, SALDRÁ MAL.

Estamos desempleados, sin hogar, nos agarró diarrea varados en un embotellamiento y nuestro vehículo es un changuito de supermercado lleno de porno. Pero cuando parece que ya nada puede ir peor, empeora. En nuestra querida ciudad de Los Angeles se estrella un avión repleto de un nuevo tipo de virus que transforma a la gente en zombies. Por suerte tenemos al "Department of Homeland Control" para asistirnos en caso de estas calamidades: Aconsejan tratar de sobrevivir el mayor tiempo posible hasta que llegue la ayuda apropiada, que si bien no se sabe cuándo realmente va a llegar, debemos confiar en nuestro gobierno legítimamente electo. Para empezar, debemos escapar lejos, muy lejos, ya que de acuerdo con el postulado de Tylczak sobre la probabilidad "Los sucesos fortuitos tienden a suceder todos juntos.". Si queremos estar a salvo vamos a tener que cuidarnos unos a otros, lo que significa que si vemos a un vecino corriendo en círculos prendido fuego, mejor agarremos el matafuego para ayudarlo. De lo contrario los demás vecinos se enfurecerán con nosotros y, si continuamos ignorando a quienes necesiten ayuda, nos van a agarrar a trompadas. Aunque si queremos compensar podemos matar un par de malosos y listo (si es que pueden).

Lo único a tener en cuenta durante las próximas horas es que está todo mal y tenemos que irnos a la mierda.



Tendremos que ayudar a nuestros conciudadanos una y otra vez mientras viajamos por el único camino disponible. Si podemos agrupar algo de ayuda para el viaje, mejor. Por más que sean un niño infectado con el virus, un mexicano con amnesia y una motosierra, un milico yankee con mucho poder de fuego -a pesar de que le falta un brazo- o una mina, que si no es Paris Hilton, le pega en el poste; todo sirve para distraer a los gangsters-terroristas-zombies dándonos mayores posibilidades a nosotros de sobrevivir, aunque no ayuden para el combate (ni para mucho más). Cuando sean atacados por los malosos, traten -por más difícil que sea manejar las armas- de llenarlos de plomo, pero ni se les ocurra darles la espalda, incluso cuando estén muertos, porque cuando vuelvan a mirar estarán de nuevo de pie, y muy probablemente con varios compañeros.

Ése es solo uno de los varios miles de insectos (bugs) que van a encontrar en su camino. No hay insecticida que pueda contra todos ellos, así que mejor aprendan a convivir con ellos. Sin embargo no todo es culpa de los insectos, sino de desarrollares con síndrome de fatiga crónica (también conocido como fiaca). Los gráficos mediocres pueden ser escusados, ya con la preview (Gaming Factor Nro. 9) se sabía que este no iba a ser un juego de grandes expectativas, pero con muy buen sentido del humor. Hasta si me pongo generoso, les puedo perdonar la casi falta de música de fondo y los efectos de sonido que seguramente el policía negro de "Locademia de Policía" podría hacer mejor. Hay algunos juegos que tienen pocas opciones de vídeo porque o no tienen gráficos muy logrados o por ser un port de consolas ¡Pero no es posible que no se puedan configurar los controles en un videojuego de PC en pleno año 2006! O que al menos en algún lado estén explicados correctamente, y no que en el juego una ardilla te diga "Oprima el botón blanco para curar a otras personas" cuando todas las teclas de mi teclado son blancas.



ménage à trois

UNIVERSOS VIRTUALES - MULTIPLAYER

clones a montones

POR Matias Leder

ENTRE MAS LOS JUEGO

Más extraño el Ragnarok. Toda la gente que me conoce dice envidiar mi trabajo; muchos de los que no me conocen, pero se enteran de que tengo este trabajo, dicen envidiarme, pero yo sé que por dentro se ríen de mí, es que esta labor no es para nada agradable. Y es debido a estos casos justamente que este trabajo es insalubre y, más aun, que nuestro jefe de redacción debería ser apaleado; o tal vez sean otras razones, pero mientras sea apaleado, yo estaré feliz. Tal vez de esa forma deje de encajarme estos juegos con el fin de ganar dos paginas más para rellenar nuestra revista cada mes, pero no da. Este tipo de juegos no merece más que unas pocas líneas en una sección llamada basura online, sección que no tenemos. Por eso mismo voy a poner todas las palabras que llevo masticando sobre este tema en esta nota, que probablemente ustedes no lean a esta altura, pero qué calienta, son dos páginas de relleno y con eso Diego está contento; y si Diego esta contento, sólo le grita a las nubes, y no a mí.

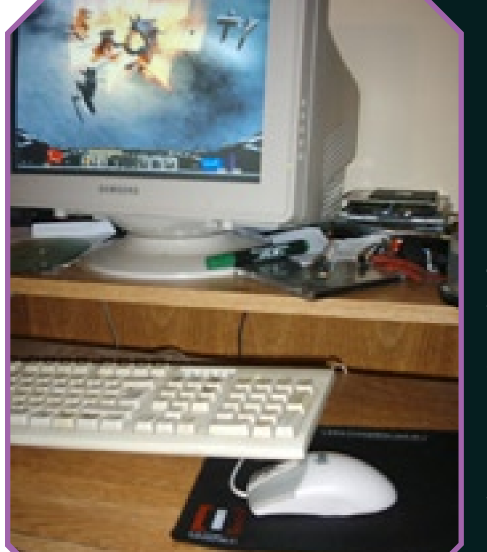


UN ORIGINAL POCO ORIGINAL

El gran boom de los MMORPGs, sobre todo en los cyber-cafes, fue y sigue siendo el Lineage 2. Vaya uno a saber por qué, este juego apestoso tiene miles de servers piratas llenos de gente que los juega sin parar. Incluso admitiendo que están repodridos y que se embolan sobremanera, siguen pasando ocho horas diarias haciendo un click por monstruo y esperando que muera, sin emoción ya, porque son tan exageradamente poderosos que nada los va a matar. Este juego ya vio de todo, hasta trabajo de esclavos en oriente, donde la gente recibe un sueldo por jugar sólo para obtener ítems y plata que luego vender por Internet a cambio de plata real. Y es la popularidad de este juego choto (sí, lo odio, lo jugué cuando recién salió y lo odie por ese entonces también) la que, como en todos los géneros, da lugar a que muchas compañías lo imiten, no sobre la base normal de "tomemos el estilo de este juego y cambiemos esto y esto y hagamos este otro juego", sino más bien: "tomemos este juego, cambiemos época medieval por china, espada medieval por espada china y adena por... No sé, oro chino o lo que sea que sean esos zapatos que sirven de plata, y armemos el Hero Online". Así tenemos como resultado un ejército de clones que sólo difieren del original en sus gráficos y en los nombres de las cosas que matamos. El resto es igual.

CLON ONLINE





LEVELEO HARDCORE, TAMBIEN LLAMADO "SLEEPY GRINDING"

paso 1: buscar un area donde a tu lvl no seas dañado facilmente por los monstruos alrededor.
paso 2: colocar en el boton izquierdo del mouse un skill de ataque de area.
paso 3: fijar el boton del mouse con cinta adhesiva o apretarlo con el borde del teclado.
paso 4: dormirse de aburrimiento mientras tu personaje se juega solo.
paso 5: soñar que sos groso.

Estos juegos sin nada que aportar difieren en la mayoría de los casos sólo en un par de agregados que no sirven para catalogarlos de originales. Que tienen uno o dos ítems más, que podés usar alas, que te podés hacer cambios de sexo, que existe la posibilidad de usar artes marciales, que los magos se tiran pedos de otros colores, etc. Incluso algunos juegos que tienen incorporados reproductores de MP3, navegadores para revisar foros sin salir y su propio servicio de e-mail y messenger, pero siguen sin ser algo que pueda mantenerte jugando si el juego propiamente dicho es un terrible embole.

La estructura es la de siempre: ver monstruo, clickear y esperar a que muera o nos mate. Si bien podemos elegir qué habilidades usar entre medio, todo el combate sigue resumido a nuestro nivel y la diferencia con el del enemigo que estamos atacando, no es necesaria ninguna habilidad que modifique el resultado, simplemente damos y recibimos hasta que uno queda en pie, y entonces si tenemos una elección: seguir jugando a esta boludez; o salir, borrarlo y buscar algo como la gente. Por alguna razón, la gente sin dudarlo elige la primera.

EL CLON NUESTRO DE CADA SEMANA, NO LO QUEREMOS MÁS.

Cada semana sale un juego más de este tipo, y es lo que hace que buscar algo sobre lo que escribir sea más jodido. Últimamente nos encontramos con muchas joyitas, que mezclan arcades o simuladores con el MMORPG, y el resultado es más que satisfactorios. Bellezas como Auto Assault, que brillan tanto en lo técnico como en la jugabilidad, e incluso otros gratuitos como Space Cowboy Online, donde nuestra habilidad al mando de nuestra nave cuenta más que nuestro nivel y el tiempo que llevamos jugando, Sin embargo, el 95% de los juegos MMO que salen últimamente conservan el estilo clónico de L2, que es tan fácil de hacer como lo es aburrirse de él. La lista es interminable, algunos ya se volvieron bastante populares (Hero Online, SilkRoad Online); otros, como R.O.S.E. (Rush on Seven Episodes) que de la mano de los creadores de Ragnarok Online (RO) intentó atraer a los jugadores de éste hacia el estilo L2. Como resultado, esa gente se mudó a servers piratas de RO y lo sigue jugando hoy en día, secretamente lanzando maldiciones Voodoo a Gravity por intentar llevarlos hacia el lado de la oscuridad, o -como dicen algunos- el género boludo de los MMORPGs.

BUSQUE EL SELLO DE DESPRECIO DE GF

Y evite ese juego a toda costa. Incluso si sos seguidor de Lineage 2 (en cuyo caso te podés acollarar con el abuelo Diego Bortman, párense cerca así los matamos a los dos juntos) y estás buscando otro juego, antes de caer en las garras de estas bazofias, recordá por qué dejaste de jugar al L2 en primer lugar: ¿Te aburrió el grindeo obsesivo? ¿Estás cansado de la linealidad y simpleza de los combates? Bueno, en esta clase de juegos vas a encontrar lo mismo. Te sería más simple y rápido buscar un skin para L2 que cambie algunos gráficos; el resto es igual. Si por otro lado buscas otro juego por alguna otra razón, o justamente porque se parece al Lineage 2 ¿Qué sos, duro para aprender? Ya mismo seguís mis consejos y leés las notas anteriores de esta sección. Si yo me tomo el laburo de escribirlas es para que jueguen juegos como la gente. ¡Qué Lineage 2 ni qué Hero Online! Lo más aceptable y gratis por estos días es Space Cowboy Online, pero incluso si esto no te atrae, hay muchos otros juegos gratuitos online que vale la pena al menos darles una oportunidad.

SALIMOS DE CASA

EXPOSICIONES - EVENTOS - FESTICHOLAS

MEET & PLAY

POR Gaming Factor Staff

ENCUENTRO DE JUGADORES DE CONSOLAS

¡Qué dilema! Mantenerse estricto a la creencia de que la PC es todo y las consolas, puro excremento de babosas, o darles una oportunidad y ver qué podía salir de un encuentro de esta magnitud. Nos encomendamos a dicho evento con la idea fija: "Sólo vamos a ver". Maldición, qué equivocados que estábamos.



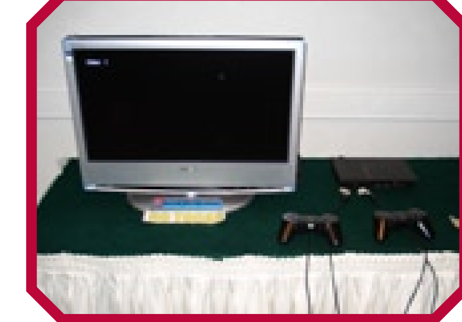
PORQUE NO SÓLO DE LA PC VIVE EL HOMBRE

Desarrollado en el Panamericano Crowne Plaza Hotel -Lavalle y Carlos Pellegrini, Capital Federal- el pasado 9 de septiembre, Meet & Play tenía una propuesta muy clara: juntarse, socializar, pasarla bien. Todo esto, mientras jugamos con las consideradas hermanas menores de la PC: las consolas.
Algunos prefieren mantenerse reacios ante ellas, pero otro disfrutamos de las joyas que nos brindan, a veces de forma adelantada y otras de manera exclusiva. Como nos habían informado que habría desde Nintendo Gamecube hasta la última lanzada, Microsoft Xbox 360, no lo pensamos dos veces.

THE RECON

Por supuesto, lo primero que nos impactó fue el lugar. Un hotel de cinco estrellas en la zona céntrica de la ciudad no es poca cosa. Ingresamos al establecimiento, sorteamos las primeras medidas de seguridad y, luego de pasar por la mesa de acreditación, nos encontramos con un panorama distendido y bastante cómodo. Por un lado, a nuestra izquierda, un stand de un local de computación, el cual nos permitía jugar con una PC de alta gama (fuck yeah!). Pero eso no es todo, ya que a su costado había una Xbox 360 conectada con un hermoso Dell Widescreen de 24 pulgadas. Señores, es el paraíso en la Tierra. Por ver únicamente eso se pagaban solos los $4 de la entrada. Pero lamentablemente no podíamos quedarnos todo el dia ahí, así que nos secamos la baba y recorrimos un poco más. No tuvimos que dar muchos pasos para encontrarnos con una Playstation 2 conectada a una TV LCD Bravia de 32 pulgadas. ¿El juego? Guitar Hero, con el accesorio propio del juego: una guitarra "real". Ni por un minuto estuvo libre dicho título y lo único reprochable es que, al cargar la configuración default, nos hartamos de oir Smoke on the Water toda la tarde.







EL DÍA QUE VENDÍ MI ALMA AL DIABLO

Ya habiendo pasado el lobby, nos metimos de lleno al salón. Allí nos esperaban cuatro Playstation 2 (dos conectadas a otros Bravia), una Gamecube y tres Xbox 360 (dos conectadas a Plasmas de 42 pulgadas y la restante a un proyector en pantalla gigante). No voy a detallar como se ven los títulos en las consolas de Microsoft porque es algo que deben verlo por ustedes mismos, pero les recomiendo probar títulos como Fight Night Round 3, Dead or Alive 4, Topspin 2, Project Gotham Racing 3, entre otros. Uno que sorprendió mucho y se ganó el aprecio de los presentes fue Dead Rising. Básicamente, el juego te pone al mando de un personaje que está en un shopping lleno de zombies y debe ir concretando ciertos objetivos mientras liquida a todo no-viviente que se le cruza con distintos objeto-armas que encuentra. Es sumamente entretenido, tiene grandes dosis de humor (negro) y permite interactuar de distintos modos con el entorno.
Pero volviendo al evento en sí, se pudo ver un par de torneos de organización fugaz, de acuerdo al deseo del público: Dead or Alive 4, Winning Eleven 9 en pareja y Topspin 2 -que se hizo extremadamente largo- fueron los elegidos. Todos contaron con distintos premios en merchandising, cortesía de Sony y Microsoft respectivamente.



ES HORA DE IR CERRANDO...

No sería bueno terminar la nota sin destacar la cantidad de portátiles que hubo. Si bien la cantidad de Sony PSP presentes se pudo contar con los dedos de una mano, la Nintendo DS fue la estrella. Nunca vi tanta gente reunida jugando con esa consolita. Encima todos jugando en Wireless… Realmente se notó que la pasaron muy bien.
Otra cosa que debemos destacar es la organización y seguridad. No hubo un solo problema, fue todo sumamente fluido y la gente también se portó de manera muy positiva. Cualquier padre que llevara a su/s hijo/s podría estar ampliamente satisfecho, ya que se veía rotación constante en las consolas y variedad en cuanto a títulos y géneros.
Lo único a tener en cuenta fue la falta de sillas que hubo. Obviamente a los chicos no les molesta, porque el piso era alfombrado y podían sentarse tranquilamente allí, pero para la gente grande podría llegar a ser un percance.
Esperemos que pronto se repita esta experiencia y podamos ver un evento mucho más grande, popularizando más esta clase de juego e incentivando la comunidad gamer local, ya sea bajo la remera de PCs o consolas.

Agradecimientos al fotógrafo Leandro Martin Muchenik por las imágenes



GAME DEVELOPERS CONFERENCE

POR Gaming Factor Staff

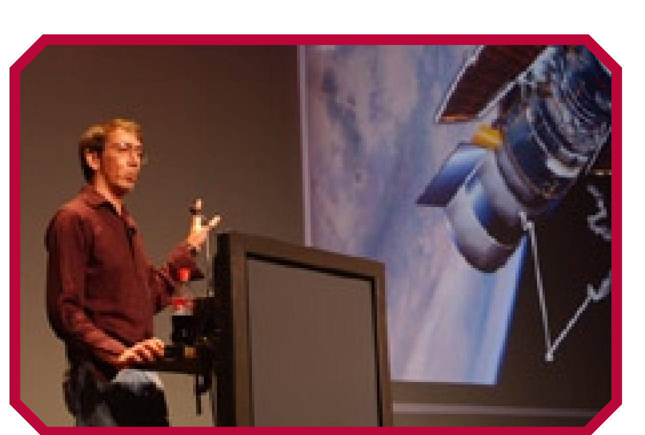
EN REALIDAD NO, QUEDABA LEJOS

El mes pasado los organizadores de la E3 dijeron que su mega evento dejaría de ser tan mega ya que muchos había en el mundo y sólo se dedicarían a ayudar a los desarrolladores. Uno de esos mega eventos es la Game Convention celebrada en Alemania, que este año llegó a tener 183.000 visitantes, superando en un 36% la cantidad del año anterior. Y, como es sabido, GF no estuvo ahí. No lloren, hubieron otros 2600 periodistas de 26 países distintos, listos para escribir informes en todo… Snif.
A diferencia de la E3, la convención entera estuvo separada en cuatro eventos: la Games Convention Developers Conference (GCDC), el día de prensa, el Symphonic Game Music Concert (concierto sinfónico de música de juegos) y la Games Convention (GC de ahora en más). Señoras y señores, preparemos la alfombra roja, ya que tenemos muchos invitados de honor.



DEVELOPERS OF THE NIGHT, ASSEMBLE!

La GCDC se hizo en el mismo lugar que la GC, pero unos tres días antes. La idea de esto fue que los desarrolladores hablen entre ellos, se ayuden y expandan sus locas ideas para volcarlas en sus juegos. Obviamente no podían faltar charlas de la mano de capos creadores sobre sus experiencias y las revelaciones de lo que se puede hacer con la tecnología actual, un tema muy recurrente en las charlas de hoy en día. Bill Roper (CEO de Flagship Studio) habló sobre las nuevas tecnologías en los procesos de desarrollo; Peter Molyneux (Lionhead Studios) sobre “Inspiración para diseños de próxima generación”; Don L. Daglow (Stormfront Studio) con “Desarrollo de diseños de juegos de próxima generación”… Momento, ¿me parece a mí o la cosa no fue muy variada? Bueno, por lo menos Louis Castle, ex-fundador de Westwood, aportó su granito de arena con “Diseño de interfaz para RTS… ¿DE CONSOLA?” *crk chk*
En la segunda parte, un día antes del evento principal, se reunieron los desarrolladores con la prensa para mostrar sus proyectos, contar adelantos y, en lo posible, conseguir distribuidores.



¿Y qué se puede decir de la GC? Un lindo objetivo que se propusieron los organizadores es el de hacer que las familias se acerquen a los juegos para demostrar que no son creadores de asesinos como algunos idiotas dicen. Hubo 5000m² llenos de juegos para cualquier miembro de la familia… Influenciando… Y haciendo que los más freaks se vayan por su cuenta a visitar el resto de los exhibidores, que en total eran 368. La que recibe nuestro premio “parece hecho por un ponja majareta” va para pong. mythos, quienes comentaron todos los descubrimientos matemáticos, científicos y quizás hasta filosóficos que obtuvieron estudiando... el Pong. En su página está toda la historia del juego, con diez variaciones y, próximamente, un pong para ciegos (¡!), según comentaron.

Para celebrar el primer día, al atardecer se hizo en el hall Gewandhaus zu Leipzig una sinfonía que contenía música de muchos juegos. ¿Y que mejor que contar con la participación de Nobuo Uematsu, Rob Hubbard, Michiru Yamane, Akira Yamaoka, Yuzo Koshiro, Chris Huelsbeck y Jason Hayes entre otros?

Con el éxito rotundo, ya se puso la fecha del siguiente año, también en Agosto. Esperemos que para entonces GF pueda ir, para influenciar con el resto de los alemanes.

Kiefer Sutherland

HITMAN
Codename 24

A Gaming-Factor FILM. DIRECTED BY Matias Leder. ORIGINAL IDEA BY Diego Beltrami.
PRODUCED BY Matias Leder. DESIGN, EDITING AND EFFECTS FROM Matias Leder`s Computer.
SPECIAL THANKS TO Gaming-Factor Magazine just for existing, my Aunt Griselda for bringing tea to the work stations and all those who claim I suck at photoshop.
The Gaming-Factor Name is trademark of someone I dont remember, nor care to do.

UNA SECCIÓN QUE TE DICE QUÉ TAN ENFERMO NO ESTÁS

EL LADO OBTUSO

POR Maximiliano Nicoletti

PADRE NUESTRO QUE ESTÁS EN LOS CIELOS...

Nosotros en Gaming Factor somos muchas cosas. Somos un grupo de mafiosos que descontrolamos las cosas en las calles para luego controlarlas de nuevo y cobrar por mantener dicho control; por eso aun hoy estamos jugando al Godfather. Somos un grupo de aventureros; nos gusta pasear por la vida, buscando doncellas en apuros, descubriendo cosas nuevas, subiendo nuestro nivel en diversas habilidades. Y por eso es el día de hoy que seguimos jugando Ultima Online. Somos unos increíbles estrategas; nos gusta manipular las cosas desde arriba, llevarnos todo por delante. Y últimamente nos gusta ver cómo el resto sale volando contra nuestras arremetidas; por eso este mes nos la pasamos jugando Company of Heroes.

Pero entre todas las cosas que somos, destaca algo que ya no podemos negar más, hoy, trece meses después de la publicación de nuestro primer número. Hoy, después de haber pasado un tremendo aniversario con amigos y amigas, a los gritos, las lágrimas y, por sobre todas las cosas, el alcohol en la mesa (en el caso de nuestro querido Santiago Platero, en el organismo, constantemente). En Gaming Factor somos hombres de fe. Devotos, dignos sirvientes del Señor. No, por favor, hermanos, no me linchen aún; paso a contarles por qué.





Esta revista nació una tarde de verano en un viaje a La Plata, entre muchos amigos. Durante el viaje, y con el aburrimiento, se sentaron las bases de la primera publicación. Se plantearon los primeros problemas, rápidamente resueltos y, por sobre todo, se plantearon las bases de nuestra fe. Santiago Platero exclamaba, como signo de su creencia en el Señor, "Y bueno, hacemos este número para MaximoLAN así lo mostramos y... Que sea lo que Dios quiera". Y acá estamos. Cada nota, cada nueva letra ingresada está hecha bajo la gracia del Señor. Cada célula virtual de Gaming Factor se publica al grito de "Sí, es una basura. Ma' sí, que sea lo que Dios quiera". Cada vez que Santiago Platero hizo un cambio en nuestro sitio web nos miró a los ojos, como haciendo un intercambio divino de fe, y nos dijo "Lo peor que puede pasar es que se caiga el sitio a la mierda y nos quedamos sin revista, así que, que sea lo que Dios quiera", mientras presionaba Enter. Por eso la tecla Enter de cada uno de nuestros teclados no está pintada bajo las bases clásicas de un teclado, sino que en ellas se lee "Este botón hace lo que Dios quiere". Pero no es sólo eso. Con el paso del tiempo nos hemos dado cuenta de que no sólo somos hombres de fe, sino que somos la fe misma. Si esta publicación sigue existiendo es porque realmente somos lo que Dios quiere. Somos hombres que servimos al Señor y, como tales, invocamos su nombre cada vez que nuestro destino está en sus manos. Además, nuestro apóstol Martín "TinchoPF no figuro en ningún lado porque vivo jugando World of Warcraft" Petersen Frers encontró un pasaje oculto de la Biblia que dice así: "Y el Diego le dijo a Jesús" (y bueno, era una Biblia que compramos en Once) "Al ser yo todopoderoso, ya he leído el Codigo Da Vinci y ya sé que tu no serás casto, te casarás, tendrás hijos, serás un rey. Y en tu linaje, cinco hombres perdidos en las ramas de tu sangre me darán lo que yo quiero. Una buena revista de videojuegos, que hace quince días que quiero ver si el Splinter Cell: Double Agent sale o no sale y en Gamespot no tienen ni la más puta idea." En efecto... Somos lo que Dios quiere.